

CAAD 51

REVISTA PARA AVENTURE

JUNIO 2020

RESCATE 2019
TODO SOBRE EL REMAKE DE LA VERSIÓN DE 1989

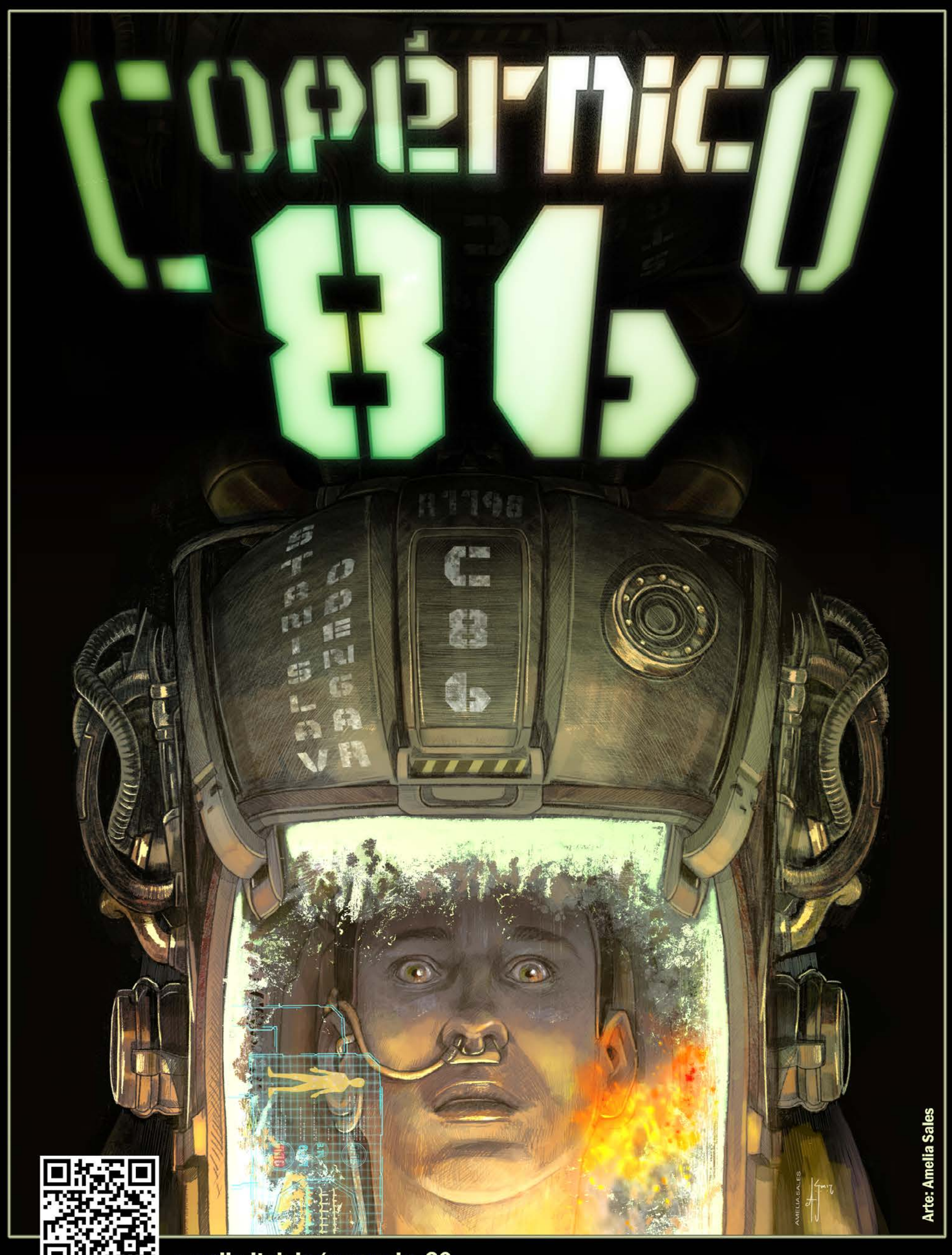
- AVENTURAS E HISTORIA
- AVENTURAS DE TEXTO EN ALEMÁN
- ENTREVISTA A NATYPC

La Diosa de Cozumel

SOLUCIÓN Y MAPA DE LA AVENTURA

SOLUCIONES DE : LA CASA AL OTRO LADO DE LA TORMENTA | EL MOSQUETERO DE LA REINA

UNA AVENTURA SCI-FI POR XAVIER CARRASCOSA



asvelin.itch.io/copernico86

SUMARIO



EDITORIAL

Estimado lector y aventurero:

Me alegra poder seguir escribiendo esta sección, pues significa que tras esta página hay un montón más con interesantes contenidos aventureros, como en los viejos tiempos. Cuando redacté la editorial del CAAD 50 no creí que un año después estaría haciendo lo propio para un fanzine con tanto y tan inspirado material. Despedía esa editorial preguntándome si habría un CAAD antes de que saliese otro ejemplar conmemorativo, y me llena de alegría comprobar que así es, y no solo eso, sino que hay visos de que la cosa siga.

¿Es el CAAD un fanzine retro? Pues eso depende de cómo lo mires. Que el CAAD ha resurgido por el auge que están teniendo juegos retro es innegable, pero el CAAD ha sido innovador desde sus inicios. ¿Qué significa eso? Que se pueden seguir analizando las aventuras añejas que en su momento no se pudieron comentar, y que se hará lo propio con los juegos de nueva factura para sistemas retro. Ojo, que eso no es óbice para que se traten aventuras actuales en plataformas modernas. Lo he dicho mil veces, pero una más no importa: El CAAD son sus lectores. Ellos son los que colaboran y le dan vida. No es una revista comercial, ni un foro, ni un blog. Es algo que combina todo eso, que viene de antes y otorga un sentido de pertenencia que difícilmente se puede encontrar en otros medios, así que repito, todo lo relacionado con el mundo de la aventura tiene cabida en el CAAD.

Ha sido divertido y rejuvenecedor el ir detrás de posibles colaboradores, atosigándolos con peticiones. Recuerdo hace 30 años que mucha gente no tenía tiempo por los estudios. Ahora no tienen tiempo por el trabajo. No sé si el resurgimiento retro se mantendrá 15 o 20 años más, pero estoy seguro de que para entonces habrá otro, porque todos nosotros ya estaremos jubilados, y seguro que la falta de tiempo no será una excusa. Quizá la artritis, las cataratas... no incluyo la demencia senil porque para que te guste esto ya había que venir demente de casa. O defrese.

Secciones añejas han perdido su sentido y por tanto ya no aparecen en este CAAD, porque... ¿quien va a anunciar algo poniendo su dirección postal o como mucho su teléfono fijo? Bueno, sí se puede poner el correo electrónico o el identificador de alguna red social, pero teniendo acceso a ellas, nuevamente tiene poco sentido mantener la sección de Anuncios... y además, solo he tenido una petición.

Otras secciones tienen hoy en día mejor



cabida en medios cuya respuesta es casi instantánea, así que las diatribas a favor y en contra de los gráficos en las aventuras, que si el Amiga vs PC y similares, ya no tienen su espacio en el CAAD... y no porque la gente ya no siga defendiendo lo mismo, sino por no tener que esperar una estación (con suerte) para recibir una réplica. De todos modos, el CAAD sigue abierto como tribuna de opinión de cualquier tema aventurero, y si cualquier CAADiano quiere exponer su parecer, estas páginas están a su disposición. Del mismo modo, todo el material publicado en el CAAD está libremente disponible para la comunidad aventurera e internetera en general, pero eso sí... citad la fuente si empleáis estos contenidos, pillines...

Los contenidos de este CAAD son los básicos de un fanzine aventurero: Noticias, comentarios, soluciones e informes. Si crees que puedes colaborar en esas secciones, o si quieres inaugurar cualquier otra, no tienes más que decirlo. El CAAD son sus lectores, como decía más arriba, y si te gustan las aventuras, comentarlas para que el resto de aventureros las conozcan de antemano es algo que todos ellos te agradecerán. Y además, resulta más sencillo que hacer una solución o un informe, pero si te animas, pues... ¡al ataque!

¿Qué puedo decir del nuevo aspecto del CAAD? La única limitación que le puse a Carlos, el responsable y a quien deben darse todos los merecidos elogios, fue que el fanzine siguiese manteniendo el tamaño A5 primigenio. Creo sinceramente que ha logrado darle un aspecto profesional y sumamente atractivo.

Para terminar, no puedo menos que agradecer a todos los colaboradores de este número su desinteresada labor. Sin ellos, este fanzine no existiría, así que me descubro ante ellos, y les animo a seguir por tan esforzado y gratificante camino.

Y ahora sí, como suelo decir... ¡pasen y vean!

Juanjo Muñoz

NOTICIAS

Una gran noticia es que iniciamos en el CAAD una etapa de colaboración con el bookazine británico ***"The Classic Adventurer"***, con lo que se irán publicando en sucesivos CAAD, convenientemente traducidos, algunos de sus más interesantes informes y entrevistas. Aunque lo difícil será escoger de entre todo el excelente material, empezaremos con un informe sobre Brian Howarth, el autor de las Mysterious Adventures.

Ricardo Oyón tiene pensados dos episodios más para concluir la historia de ***Rescate 2019***, empleando el PAW para Spectrum 128 para desarrollarlos, aunque también está considerando Adventuron. Desde el principio Ricardo tenía pensada la historia en tres actos. El que hay publicado por ahora es la presentación, quedando pendientes la trama y el desenlace, contando las tres partes una única historia. Tras ello, la idea es portarlos a PC, y en palabras del mismo autor, "ahí igual meto gráficos o amplío los textos, no sé, ya veré. De momento ni he elegido el ***parser.*** Es una idea lejana en el futuro". ¡Una idea que esperamos ver algún día!

Hablando de episodios, Fran Kapilla a través de su sello sequentia está trabajando en el Capítulo II de **El mosquetero de la reina**, que tendrá por título **El fin de una época**. De momento y para hacer boca, está disponible la mini-aventura **El asedio de Pierrefonds**, precuela del título antes mencionado y protagonizada por otro de los mosqueteros, Athos.

RECUPERADA LA AVENTURA EL PACTO

El pacto era el único juego de la Bolsa del CAAD para Commodore Amiga, y llevaba desaparecido más de un cuarto de siglo. De hecho, no pude localizarlo para incluir alguna captura de pantalla en mi libro recopilatorio de comentarios añejos “Aventuras del ayer”, así que me propuse localizarlo. Contacté con uno de los mayores conocedores del Amiga de los viejos tiempos CAADianos, Dardo de LLFB -aunque no puedo dejar de mencionar a Jorge Fuertes- y le pedí que tratara de encontrar el juego. Dardo acudió a sus contactos amigueros e incluso trató de localizar telefónicamente a los desarrolladores, consiguiendo finalmente una copia gracias a David F. Gisbert ダビッド, también conocido como TroMax, que lo consiguió a su vez de Spiral, en un grupo de Amiga en Telegram. ¡Gracias a unos por conservarlo y a otros por pasármelo!

La ficha con el enlace de descarga en la web del CAAD está aquí:
http://www.caad.es/fichas/el-pacto.html



LA PREMIADA AVENTURA HIBERNATED TENDRÁ SEGUNDA PARTE



Stefan Vogt anuncia que la segunda parte de su premiada **Hibernated** no está siendo realizada con DAAD más gráficos bitmap mediante Maluva, al estilo de su última creación **The Curse of Rabenstein**. En su lugar está empleando Inform 6 compilándola mediante una librería propia que se está desarrollando en Puddle Software llamada Metrocenter'84 (con el nombre de trabajo de pInfocom) la cual permite crear archivos de código-z con un tamaño reducido y un alto rendimiento.
La librería será liberada, aunque puede llevar un tiempo, puesto que el trabajo en ella progresa a medida que se desarrollan **Hibernated II** y **Trail of the Zodiac**. La librería incluye un compilador basado en Inform 6.15 y un instalador para sistemas Unix, además de otras herramientas que incluyen una Wiki con documentación. Más que una simple librería se trata de un conjunto de utilidades con todo lo necesario para compilar Z3 para ordenadores de 8 bits con Inform, y el código podrá ser leído por los mismos intérpretes de Infocom.
Stefan indica que el juego así creado puede correr en plataformas no disponibles para el DAAD, como los Atari de 8 bits, aunque es consciente de que se está desarrollando un nuevo intérprete para DAAD, en este caso para Oric.



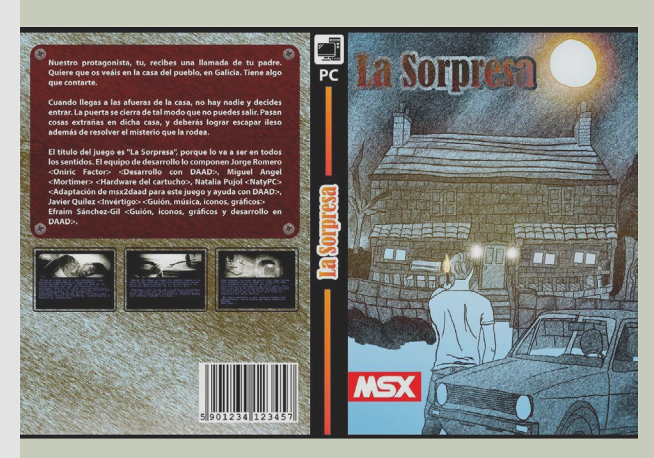
The Crimson Diamond es una aventura gráfica de misterio para PC que está realizando la autora canadiense Julia Minamata con todo el aspecto de un título clásico de Sierra: Paleta EGA y comandos por teclado. Además, también hay disponible una versión Mac. En su página tenéis más información:

http://www.thecrimson-diamond.com/



UN NUEVO JUEGO QUE SERÁ TODA UNA SORPRESA

"Nuestro protagonista, tú, recibe una llamada de su padre. Quiere que os veáis en la casa del pueblo, en Galicia. Tiene algo que contarte. Cuando llegas a las afueras de la casa, no hay nadie y decides entrar. La puerta se cierra de tal modo que no puedes salir. Pasan cosas extrañas en dicha casa, y deberás lograr escapar ileso además de resolver el misterio que la rodea". Esta es la introducción a un juego en desarrollo cuyo título es **La Sorpresa**, porque según sus creadores lo va a ser en todos los sentidos. El equipo de desarrollo lo componen Jorge Romero <Oniric Factor> (desarrollo con DAAD), Miguel Ángel <Mortimer> (hardware del cartucho MSX), Natalia Pujol <NatyPC> (adaptación de MSX-2DAAD para este juego y ayuda con el desarrollo), Javier Quílez <Invértigo> (guión, música, iconos, gráficos), y Efraim Sánchez-Gil (guión, iconos, gráficos y desarrollo en DAAD). Efraim apunta que *"el sistema del juego es sencillo, VERBO + NOMBRE. Hemos procurado que muchas de las posibles acciones en cada localización estén cubiertas para que no aparezca mucho el mensaje "No puedes hacer eso"*. El juego se está desarrollando en dos idiomas, inglés y español (esta última versión acaba de finalizarse), y se distribuirá gratuitamente con gráficos en un fichero .ROM para MSX2, aunque más adelante saldrá la versión de cartucho con un hardware sorprendente, que seguro llamará la atención de más de uno. Finalmente, se liberará el código con todo documentado para que cualquiera pueda aprender cómo se ha resuelto el juego y les sirva para sus futuras creaciones.





EN DESARROLLO UNA NUEVA AVENTURA EN PYTHON

Broken Moon Island (La Isla de Lunarrota) es una aventura de texto todavía en desarrollo en la que explorarás una isla, descubrirás secretos del pasado, conocerás una multitud de carismáticos robots y, si encuentras la manera, te enfrentarás a la divinidad. El argumento es atrayente: "Despiertas en una playa desconocida. Un robot delgado y de aspecto preocupado se acerca a socorrerte. Te habla de una isla y de estrellas caídas del cielo, pero tú apenas lo escuchas. Solo oyes las palabras que se repiten en tu mente: ***"Escala la Montaña. Mata a la Diosa"***." El autor es Luis Mª Serrano (@98Luisma en Twitter) y está empleando Python usando BearLibTerminal, una herramienta empleada sobre todo en el desarrollo de ***roguelikes***, para mostrar texto, mapa y estadísticas. La aventura estará disponible en inglés y español para Windows y Linux.

+ info aquí: https://luis-s.itch.io/broken-moon-island



LAS AVENTURAS DE RUDOLPHINE RUR, AHORA TAMBIÉN EN DAAD

+ info y las descargas en:
www.rudolphinerur.com



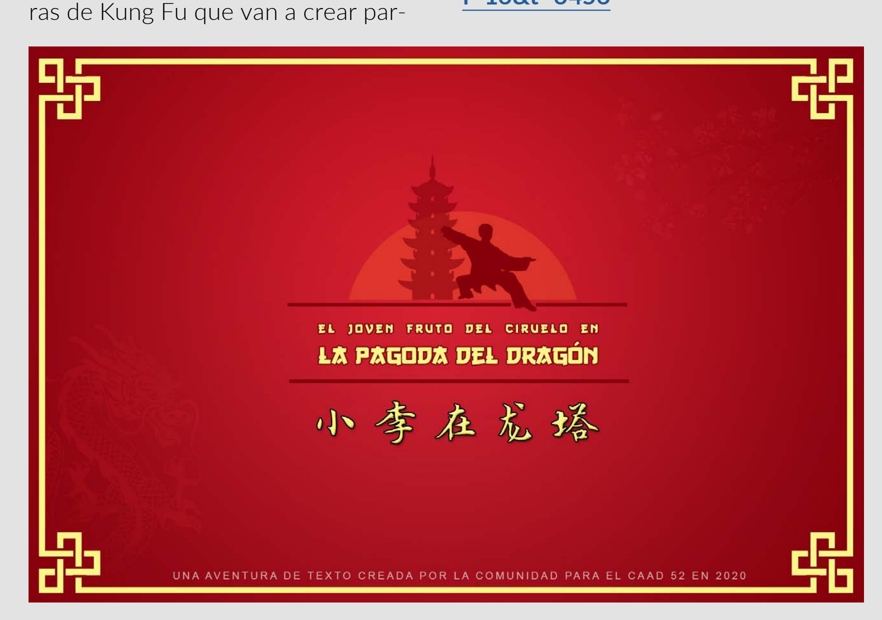


L**as Aventuras de Rudolphine Rur** es una una aventura de Dwalin (Daniel Carbonell) publicada en 2005 para sistemas "modernos" (máquina virtual Glulx y web), pero esto no dejaría de ser una añeja y polvorienta noticia si no tratase de su recién finalizado port a DAAD, gracias al cual la aventura podrá jugarse en sistemas "retro" como ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amstrad PCW, MSX, MSX2, Commodore 64, PC MS-DOS, Atari ST y Amiga.

La adaptación a DAAD ha simplificado algunos puzles, pero conserva en las versiones de 16 bits (Atari ST, Amiga y PC) los mismos textos de la versión original, aunque dividiendo la aventura en dos partes, accesibles con la consabida clave de acceso. La conversión a 8 bits, con el límite de 48Kb (incluido el intérprete), supuso un doloroso proceso de recorte de textos. Sin embargo, gracias a la existencia de dispositivos de acceso rápido tales como DIVMMC para Spectrum o M4 para Amstrad, y a la publicación de extensiones para DAAD como Maluva, algunas de las versiones para 8 bits pueden contener los mismos textos que la versión original de 2005. Así, básicamente, las distintas versiones se diferencian por tener gráficos o no, y textos (descripciones de localidad y mensajes de respuesta) largos (versión original) o recortados.

En la web del autor hay un total de 18 descargas diferentes (16 correspondientes a este port a DAAD), existiendo versiones en cinta, disco y para dispositivos de carga rápida tipo DIVMMC, M4, SD, etc. Se ha puesto a la venta una pequeña tirada física para varios sistemas. Los precios son: **Spectrum cinta: 8,75€ - Amstrad cinta: 8,75€ - Spectrum disco 3 1/2": 8,75€ - Amstrad disco 3 1/2": 8,75€ - Atari ST (2 discos) 3 1/2- ": 10€ MSX2 (2 discos) 3 1/2": 10€.** + 4€ de gastos de envío (península o Baleares).

El joven fruto del ciruelo en la Pagoda del Dragón es el título de la aventura conversacional comunitaria ambientada en las películas setenteras de Kung Fu que van a crear participantes del foro del CAAD para el próximo número 52. ¿Les dará tiempo de hacerla? **Más info aquí: http://foro.caad.es/viewtopic.php?f=16&t=6456**



Estás ante un montón de fanzines dedicados a las aventuras conversacionales.

> examinar fanzines

Algunos parecen tener muchos años, y atesorar en ellos los secretos de mil vidas. Ciertos ejemplares parecen más nuevos. En todos ellos aparece el título "CAAD" seguido de un número.

> buscar CAAD 52

Parece no estar entre ellos. El último ejemplar es el número 51. Un trozo de papel asoma entre sus páginas.

> cojer papel

No entiendo ese verbo.

> coger papel

Cogido.

> leer papel

Parece una especie de oráculo, narrando las bondades del próximo número. Un número que aún no existe. Un escalofrío recorre tu espinazo. Parece que los espíritus de los ancianos han sido llamados de nuevo a este mundo, para luchar del lado del bien. Sabes lo que tienes que hacer. Lo llevas contigo.

> inventario

Llevas una bandana.

> ponerme la bandana

Con gesto ceremonial llevas la bandana a tu frente y la atas por detrás. Mientras lo haces puedes ver en tus antebrazos los tatuajes de símbolos chinos, a un tiempo imágenes y texto. Sonríes. Sabes que esa es la fuerza invencible de tu Kung Fu.

VERSIÓN "PREMIUM"

RESCATE 2019

PORQUE TÚ TE MERECES LO MEJOR
...Y YO TAMBIÉN

HAZ UN DONATIVO, A PARTIR DE 1 EURO

OBTENDRÁS:
EL JUEGO ORIGINAL
LA PORTADA EN HD
MANUAL DE INSTRUCCIONES
ILUSTRACIONES Y GARABATOS
OTROS EXTRAS QUE NO APORTAN NADA...
Y EL ETERNO AGRADECIMIENTO DE SU AUTOR

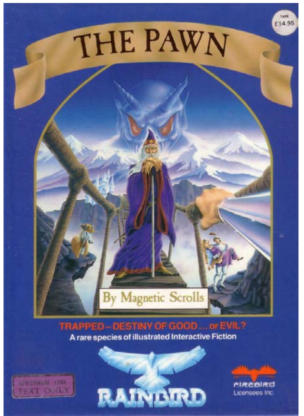


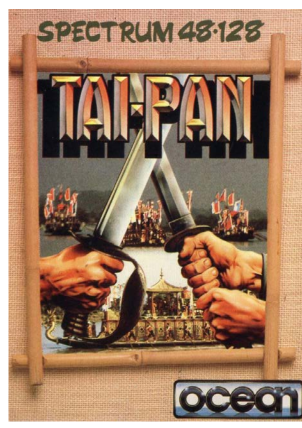
CURIOSIDADES



La portada de **La Aventura Espacial** se empleó también en el CAAD 7, dos revistas (MSX Club 67 y CIMOC 55) y un libro de George Alec Effinger, «Cuando falla la gravedad». Otra novela de Effinger, «El beso del exilio», perteneciente a la misma colección Gran Super Ficción, emplea la misma ilustración que el celebérrimo **Game Over** de Dinamic. ¿Otra más del señor Effinger? «Un fuego en el sol» comparte portada con el juego **Cyberbig**, de Animagic. Desde luego, el portafolio de Royo dio mucho juego en su época. La motorizada muchacha del juego **Turbo Girl** apareció en el CIMOC 73, y en el número 35 de la misma publicación nos encontramos con la ilustración que también sería carátula de **Game Over II.**

La comunicación es muy importante, pero que no existan fallos en la misma lo es aún más. **Andrés Samudio** cuenta que “en una ocasión llamé por teléfono a Inglaterra para comprar la aventura **The Pawn**, y aunque no me disgustan James Clavell ni su obra, no me llevé una alegría al recibir en casa el juego **Tai-Pan**.





Siguiendo con Samudio, algo creativo está planeando para la siguiente novelización de los juegos de Aventuras AD. El próximo será **Jabato**, que podría pasar a llamarse «El Zapato» si no se alcanza un acuerdo con la licencia, aunque mi sugerencia de «El Gurriato» no ha sido directamente descartada.

Un dato curioso cerca del final de la primera parte de **Jabato**: Cuando llegamos a Hispania, en el mismo puerto de Saguntum encontramos piquetes, como sucedió realmente en Sagunto cuando se forzó el cierre de Altos Hornos del Mediterráneo. En 1984 se llevó a cabo el cierre, y los cinco años transcurridos desde entonces hasta la realización del juego no habían enfriado mucho los ánimos por tierras valencianas, así que el tema aún estaba un poco, y perdón por el fácil juego de palabras, candente.

Carlos Marqués, el primer grafista de Aventuras AD, ganó su primer Spectrum gracias a un concurso de la enciclopedia Mi Computer. Participar requería los cupones de los cinco primeros fascículos. Carlos apareció listado junto al resto de los ganadores en el fascículo 13, en abril de 1984. Como buen suertudo a la par que jugador experimentado, Carlos también fue uno de los ganadores de un concurso organizado por Microhobby en su número 67 con el juego de Dinamic **Camelot Warriors**. El premio fue menos valioso pero realmente exclusivo: una camiseta de edición limitada a 100 unidades.

CURIOSIDADES

La pantalla de presentación de **Chichén Itzá** tenía oculto un pequeño mensaje, *By the Laughin' Kipper for AD*, y Juan Manuel Medina nos cuenta su origen: «The Kinky Kippers somos mi amigo Juan Luis González y yo pispo. Es una coña de cuando estudiábamos en Mérida, en la que supuestamente formamos una semblanza de «grupo musical» (nos grabábamos en cinta mientras aporreábamos cubos de fregona, fiambreras o lo que se nos pusiera por delante, básicamente). El nombre lo escogimos abriendo el diccionario de inglés al azar por la letra K y escogiendo dos palabras. JL es The Coughin' Kipper porque en aquella época fumaba como un carretero y yo soy The Laughin' Kipper porque, según él, siempre me estaba riendo (so deep!)»

La mente de **Manolo González**, el primer programador de Aventuras AD, operaba a otro nivel si la comparamos con la del resto de los humanos. Entra en el terreno de la programación, y aquí nos detalla una ida de pinza en la sede de AD, nunca mejor dicho lo de la pinza: «Yo recuerdo una fricada que se me ocurrió, mirando el patio de luces que se veía desde el cuarto de los grafistas. Había cuerdas para tender y pinzas que habían dejado los anteriores inquilinos. Yo pensé que se podría hacer una CPU manual empleando esos materiales, y cuando se lo expliqué a Carlos, su mirada parecía decir «este chaval es gilipollas». También se lo conté a Tim, que me prestó más atención. Claro, mi idea era llevar un control de los flags activados o desactivados mediante pinzas». Evidentemente, añadiría yo...

```
   1 POKE ØHLI YS,Ø: POKE Ø2CV6
,Ø: CLEAR ØHACK : RANDOMIZE USR
ØHELLO MUM: POKE ØHI TO SU,Ø: LO
AD ""
```

¿Quien podría pensar que un juego tan macabro y para adultos como **Jack the Ripper** iba a esconder un mensaje tan tierno en su cargador BASIC de la versión Spectrum?

¿Sabías que...

... La calavera con una rosa entre los dientes que aparece al morir en la primera parte de **La Aventura Original** era la hebilla de un cinturón de Mónica o Guisela, las hijas gemelas de Andrés Samudio.

... La primera mención al parser SWAN (System Without a Name), creación de Tim Gilberts anterior al DAAD, en una publicación comercial española fue en el Microhobby 190 de julio de 1989, pero en el CAAD ya se mencionó en su número 0, publicado tres meses antes.

... El término "aventura gráfica" ya se usaba desde al menos 1983 para referirse a las aventuras conversacionales con gráficos? ¿Ejemplo? **Circus**, sin ir más lejos, en su edición Commodore 64 para EEUU y Canadá.

...En busca del Arpa Perdida era un proyecto de Rafael Hernández Stark, con el que quería iniciar la Trilogía de Paco Jones, una parodia de Indiana Jones en la misma línea que **La Guerra de las Vajillas**, donde se parodiaba «La Guerra de las Galaxias» (aunque hoy todos la llamen «Star Wars»). El juego llegó a ser funcional, y comparte el título con un episodio de la serie animada de Disney «Patoaventuras» («Duck Tales») del año 1987.

...PAWS son las siglas, conocidas por todo aventurero, del Professional Adventure Writing System, pero como dato curioso, Artic Computing lanzó en 1985 un juego con el mismo nombre pero sin ninguna relación con el producto de Gilsoft. «Paws» en inglés significa «pezuñas». Este juego tuvo que cambiar su nombre original de **Cats** por una demanda del musical homónimo.



De cómo comentar aventuras en el CAAD

El CAAD es una publicación para aventureros, es decir, esos raritos a quienes les gustan las aventuras, sobre todo conversacionales. ¿Qué material conforma el CAAD? Si miramos los fanzines añejos, las secciones eran múltiples, como por ejemplo Técnicas de Programación, Opinión de los lectores, Mapas, Comentarios de Aventuras, Soluciones Serializadas, Preguntas y Respuestas, Anuncios y Pasatiempos, entre otras.

Todas esas secciones pueden recibir aportes de cualquiera que quiera colaborar, aunque el título de esta sección incide en la necesidad de redactores de comentarios de aventuras. ¿Qué aventuras se pueden comentar? Una respuesta rápida sería “cualquiera”, pero hay que puntualizar que al menos me gustaría que el juego a comentar no se hubiese analizado previamente en un fanzine anterior. Bajo esa premisa, cualquier aventura, gráfica o de texto, añeja o moderna, comercial o casera, puede ser comentada.

¿Y cómo se hace un comentario? No hace falta ser un sesudo historiador de la aventura, ni un sarcástico redactor de revistas neoretro para poder comentar un juego en el CAAD. Basta con que lo hayas probado para que nos cuentes qué te ha parecido. Ni más ni menos. Por supuesto, toda comparación y datos de trasfondo que quieras incluir serán bienvenidos, puesto que es más información para el lector, que muy probablemente se forme una idea de la aventura antes de jugarla gracias a tus palabras.

Requisitos hay pocos. El comentario debe tener al principio una pequeña ficha indicando el nombre del juego, la plataforma en que se juega y datos como el autor y compañía y año de realización. Al final del comentario hay que puntuar unos parámetros: Ambientación, Jugabilidad, Gráficos Guión, Dificultad, Sonido y Valoración general.



Ambientación

Modo en que la aventura te introduce en ella, es decir, si al jugarla realmente notas que las descripciones y el desarrollo del juego se ciñen al argumento y te sientes identificado con el protagonista.

Gráficos

Pues eso, gráficos. Si son majos, bien realizados, cumplen su cometido... en el caso de carecer de ellos, nada, claro.

Jugabilidad

Que sea lógica respecto al argumento y entienda tus comandos al intentar avanzar en el juego (esto último si es de texto, evidentemente).

Dificultad

La complicación del programa o sadismo del programador. Este es el único apartado en que tanto una aventura muy fácil como muy complicada obtienen puntuación baja. Un 10 sólo lo merece un programa cuya dificultad sea la suficiente como para no acabarla en dos días y no tanta como para ser imposible de terminar.

Sonido

Si hay sonido, pues también se puede puntuar, aunque este era un apartado rara vez empleado en los viejos tiempos de las aventuras de texto, pero común en las gráficas.

Valoración general

Valoración que merece el programa en general. No tiene que ser necesariamente una media de los anteriores apartados.



CAREN AND THE TANGLED TENTACLES

Alt

FICHA TÉCNICA

Autores: Wendt, Lindau, Wolnikowski

Para descargar la aventura en formato digital (y algunos extras) visitar: https://csdb.dk/release/download.php?id=175601





CAREN AND THE TANGLED TENTACLES | C64

Caren es química y ejerce en un laboratorio. Un día se despierta y recibe la llamada de una compañera: “¿qué pasa, que casi nadie ha ido a trabajar aquella mañana?”. Esta es la premisa de **Caren and the Tangled Tentacles** (Wendt, Lindau, Wolnikowski, 2015; disponible para Commodore 64, emuladores de C64 y compatibles modernos de C64), un ***point&click*** clásico en el que hay que recorrer cada pantalla a la busca de algún objeto que se nos haya pasado por alto, mientras resolvemos los puzles lógicos que se presentan. Cada ítem tiene una utilidad clara, no hay nada fuera de su sitio, no hay pistas falsas: la mecánica es absolutamente ***straightforward***, que dirían los ingleses.

¡Un aviso, las aventuras no son mi especialidad! Las últimas a las que he jugado, **The Cave** y **Thimbleweed Park**, me dejaron un sabor agridulce: me gustaron, pero no tanto como los títulos de hace treinta años –y todo hay que decirlo: siempre fui más de Sierra-Roberta Williams que de Luscasfilm Games. Pero Javier Chocano “Habi” me insistió en que probara, y a pesar de que este Caren es Lucas hasta la médula (sentido del humor similar, ***déjà vu*** con algunos acertijos), me lo he pasado muy bien acompañando a la protagonista, registrando su casa, revolviendo el laboratorio, cogiendo el mismo autobús una y otra vez y explorando las alcantarillas.





CAREN AND THE TANGLED TENTACLES | C64

Cada ítem tiene una utilidad clara, no hay nada fuera de su sitio, no hay pistas falsas: la mecánica es absolutamente *straightforward*.

Los autores resuelven perfectamente el manejo del interfaz con joystick (no hay que olvidar que tanto **Maniac Mansion** como **Zak McKracken** tuvieron su origen y funcionan muy bien en, precisamente, un Commodore 64), la atmósfera es perfecta (la recreación de las viviendas de un campus, la estética de la casa y de la oficina, la música), y si el título peca de algo es de ser muy cortito. Detalle colateral: parece que ha sido desarrollado en una universidad alemana, entre compañeros de departamento (la página del juego está alojada en el servidor de la sección de ¿astrofísica? de la Universidad de Potsdam, **http://tucana.astro.physik.uni-potsdam.de/~mwendt/caren/** Y es en ese aspecto, en el de la brevedad de la aventura, en el que si acaso se le nota un poco de amateurismo; porque técnicamente está muy, muy logrado. Aunque el final te deje un poco frío (¿pero esto se ha acabado ya? ¿¿de verdad??), merece la pena el rato que le eches.

CAREN AND THE TANGLED TENTACLES

Ambientación	8,5	Guión	9	8,5 MUY BUENO
Jugabilidad	9	Dificultad	2	
Gráficos	9	Sonido	9	



EL MOSQUETERO DE LA REINA

Ricardo Oyón Rodríguez

FICHA TÉCNICA

Autor: Fran Kapilla

Compañía: Sequentia Soft

El juego está disponible para Spectrum 128K en archivo digital .tap y en formato físico para coleccionistas bajo demanda en:
www.sequentiasoft.wordpress.com



EL MOSQUETERO DE LA REINA | SPECTRUM

En los últimos tiempos parece que las aventuras de texto vuelven con fuerza. Un puñado de títulos, obra de nuevos autores, han sido lanzados al mercado en el último par de años. Y una de las aventuras que más han llamado la atención recientemente es **El mosquetero de la reina**, de Fran Kapilla. Seguro que a muchos os han sorprendido los vídeos de la campaña de promoción, con actores reales y realización técnica profesional.

Fran es realizador de cine y técnico superior de imagen, se dedica al ***marketing*** en vídeo, a la creación de spots y al cine indie. Y ya sea en formato audiovisual, novela visual o aventura de texto para Spectrum, lo que está claro es que a Fran le gusta contarnos historias. Además, se declara un gran fan de la obra de Alejandro Dumas. Y con esta aventura ha querido ampliar la obra del escritor francés, contándonos qué pasó entre las novelas de “Los tres mosqueteros” y su continuación “Veinte años después”. La historia detrás de **El mosquetero de la reina** es un tanto rocambolesca. Nació como un proyecto para una asociación de invidentes que iba a desarrollarse en “Superglús” y estaría enteramente narrado por actores. Sin embargo la asociación de invidentes se desentendió del proyecto súbitamente, así que su autor decidió reconvertir la historia en una aventura de texto para Spectrum.

Cientos de hombres se mueven hacia el oeste, el ejército está en marcha rumbo a París. Una fila kilométrica de soldados, caballos, cañones y víveres.

EL MOSQUETERO DE LA REINA | SPECTRUM

Empezó programando a pelo en el PAWS, el famoso parser para Spectrum de los 80, pero enseguida dio el salto a INPAWS, herramienta creada por Mastodon para programar PAWS cómodamente desde el PC. Y más tarde contó con la inestimable ayuda de Sergio thEpOpE, que creó el INPAWS PAGGER, con el que se pueden desarrollar aventuras para 128k, además de incluir otras mejoras sobre el INPAWS de Mastodon.

Pero dejemos a un lado todos estos datos y adentrémonos en la aventura en sí, que es lo que nos interesa. ¿Qué nos ofrece **El mosquetero de la reina**? Pues de entrada lo primero que salta a la vista es que se trata de una aventura de texto puro, sin gráficos. Y los textos son largos... muy largos... ¡de varias pantallas! Inmediatamente nos sentiremos transportados a su mundo, pues se trata de una obra en la que lo narrativo tiene un gran peso.

Y visualmente es muy cuidada, a pesar de no tener gráficos. Muestra varias fuentes de texto y colores para diferenciar entre distintos párrafos: si es descriptivo, si es un diálogo, una carta, etc. Además, incluye pequeños ***sprites*** de los personajes que aportan un sencillo pero simpático granito de arena al apartado visual.

Tal y como el título promete, encarnaremos nada menos que a D'Artagnan, el famoso mosquetero que, una vez más, tiene el destino de Francia en sus manos. Por supuesto, a la cita no pueden faltar personajes tan conocidos como la reina, el cardenal Richelieu, o los mosqueteros Athos, Porthos y Aramis, que andan desperdigados por París y a quienes tendremos que reunir una vez más.

Hay escenas de lucha, algo poco común en un juego de texto, que su autor resuelve optando por un sistema por turnos con acciones predecibles cuya finalidad es más la de aportar acción al relato que la de plantearnos un reto, ya que los pasos a seguir suelen ser bastante obvios y es muy difícil fallar.

Ningún juego es perfecto y, jugando al mosquetero, nos encontraremos con que algunas

EL MOSQUETERO DE LA REINA | SPECTRUM

acciones pueden volverse un poco repetitivas, como montar y desmontar del caballo cada vez que nos desplazamos, o tener que mostrar el salvoconducto cada vez que queremos entrar o salir de la ciudad.

Detalles que se podían haber solventado quizá automatizando esas acciones después de la primera vez. Pero no dejan de ser pequeños detalles que no oscurecen el resultado final.

Jugablemente es muy accesible. Me ha sorprendido en este aspecto porque se aleja de lo que uno espera del género. No hay puzles especialmente complejos, ni tampoco surrealistas que requieran de ensayo y error o de “USAR todo CON todo”. Se juega con un puñado de verbos dados. Y, con frecuencia, una sola palabra bastará para comunicar nuestras intenciones. Olvidáos del síndrome de la palabra exacta, porque si en algo destaca la interacción con este juego es que es intuitiva y sencilla. Y por si esto fuese poco, en las descripciones aparecen resaltadas las palabras claves con las que podemos interactuar. Así que atascos vamos a tener muy pocos. Es una aventura que fluye de manera contínua, en la que lo que te guía no es el puzle sino el relato. Aún así, da para unas cuatro horas de juego, en mi caso en cuatro sesiones de una horita en las que apenas sufrí ningún atasco serio.

Es un concepto de juego moderno: frente a la idea ochentera de que los juegos tenían que ser difíciles hasta rozar lo injusto, el concepto actual de proporcionar una experiencia que divierta al jugador, antes que frustrar. Ojo, esto no quiere decir que no te vayas a atascar más de una vez, pero esos atascos los resuelves pensando 2 minutos, con lo cual no hay peligro de abandonar la aventura por frustración o agotamiento de opciones.

No es una simple cuestión de dificultad, sino de enfoque. Es importante aclarar esto porque lo que es un aspecto positivo para



EL MOSQUETERO DE LA REINA | SPECTRUM

unos puede ser algo negativo para otros. Todos los juegos no son para todo el mundo, todo depende de lo que le pidas. Y esto es lo que este juego te va a dar. Me parece una opción perfecta para el jugador medio de juegos retro, que quizá en su día no acababa de verle la gracia a un género con fama de ser difícil, aburrido o frustrante, pero que ahora está dispuesto a darle una segunda oportunidad. Esta es una aventura dirigida al gran público y a mí me parece genial. Creo que va siendo hora de sacar el género de las catacumbas de los momios y que le de un poco el sol y el aire fresco, que buena falta le hace.

Como nota final, comentar que se supone que es una primera parte. A quienes ya la hemos completado ahora nos toca esperar a que Fran se ponga manos a la obra con la segunda. Pero hablamos de un autor especialmente activo que no para de saltar de un proyecto a otro. ¿Se habrá olvidado del mosquetero?

Hay escenas de lucha, algo poco común en un juego de texto, resuelto por un sistema de turnos.

EL MOSQUETERO DE LA REINA

Ambientación	8	Guión	8	8 BUENO
Jugabilidad	9	Dificultad	9	
Gráficos	4	Sonido	-	





BORROWED TIME

Marcos64

FICHA TÉCNICA

Compañía: Interplay

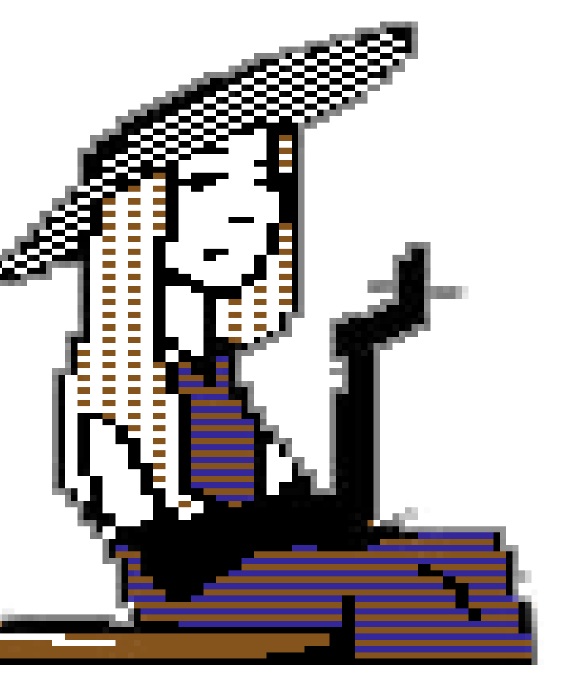
Editor: Activision

Año: 1985

Versión jugada: Commodore 64. También existen versiones para Apple II, IBM PC, Tandy 1000, Macintosh, Amiga y Atari ST. Además existe una versión no oficial para Commodore Plus/4 convertida directamente desde la de C64.



PANTALLA DE PRESENTACIÓN | C64



En esta aventura nos encontramos en la piel de un detective privado que está trabajando en varios casos... cuando recibimos una llamada anónima advirtiéndonos de que alguien quiere asesinarnos. Como es lógico, tenemos que detener al asesino antes de que logre su objetivo.

Así que la ambientación en el caso de este juego es cosa fácil. Cualquiera que haya visto una película de cine negro, o leído una novela policíaca, se sumerge instantáneamente en la trama.



MUERTO ERES | C64

Los gráficos son una parte integral de la aventura. No todo está descrito en el texto y es necesario prestar atención a la descripción textual y a los gráficos.

Además, el número de 'pantallas' parece ser bastante elevado, hay una sensación de amplitud. También hay un gran número de personajes, prácticamente todos los que te esperarías encontrar en una película o libro de esta temática.

Las instrucciones son muy sencillas, minúsculas si las comparamos con las de Infocom, pero hay que leérselas porque siempre indican cosas útiles que pueden pasar desapercibidas. Lo mismo se aplica al tutorial que incluye el propio juego.

La jugabilidad es uno de sus puntos fuertes. La sensación de 'urgencia' y 'peligro' está conseguida como en ninguna otra aventura que yo haya jugado. Puedes morir continuamente y de hecho te va a pasar muchas veces, sobre todo al comienzo. Por suerte incorpora un método de grabación y carga rápida del estado de la aventura y así no resulta demasiado frustrante.

Hay escenas de acción, y se resuelven como... una escena de acción, algo semejante a lo que esperarías del guion de una película. Hay otras situaciones que se resuelven de forma más normal, como el típico puzle de una aventura.

Es un juego bastante abierto. En los momen-

EMPIEZA LA AVENTURA | C64

tos en que te encuentras en un apuro tienes que resolverlo o la muerte está asegurada. Pero, excepto en esos casos, tienes bastante libertad de ir a donde quieras y hablar con quien quieras. No parece haber ningún tipo de limitación de tiempo pero si de número de órdenes dadas.

Se puede jugar con teclado o con un joystick en un estilo algo primitivo de las aventuras tipo 'point and click'. En mi caso he jugado solo tecleando, me parece mas rápido y cómodo. Aun así a veces es útil usar el puntero para identificar cosas que no estamos seguros de qué son, porque en **Borrowed Time** los gráficos son una parte integral de la aventura. No todo está descrito en el texto y es necesario prestar atención a la descripción textual y a los gráficos. Esto lo diferencia respecto a las aventuras que solo sean de texto y, sin duda, mejora a las aventuras con gráficos que son solo decorativos. Los gráficos en sí resultan algo pobres para un C64, son unos gráficos que yo denomino 'tipo Apple II' y sospecho que el juego se desarrolló inicialmente para esa plataforma. pero cumplen su función perfectamente.

En cambio solo he oído un sonido en la pequeña intro del juego. Tampoco es que sean necesarios.

La dificultad me ha gustado. No resuelves las situaciones de forma sencilla pero sí de forma lógica. Si prestas atención a la descripción, y a los gráficos, la cosa fluye con naturalidad.

Por supuesto hay que tener cierto nivel de inglés pero no me parece excesivo. Yo me he ayudado de un diccionario de bolsillo y



LA VAMPIRESA RUBIA | C64



MILLY, LA RECEPCIONISTA | C64

me ha bastado para casi todas las palabras que no conocía.

En resumen, la mezcla de dinamismo y ambientación, añadida a la integración entre gráficos y textos, crean una mezcla que es claramente superior a los componentes individuales. Como puntos flojos yo habría eliminado la parte 'point & click' y usado gráficos mayores y algo mas detallados. pero globalmente es una aventura sólida que te sumerge y hace disfrutar desde el comienzo. Como nota curiosa, el juego fue reeditado en 1989 por Mastertronic bajo un nuevo título, **Time to Die.**

También existen versiones para Apple II, IBM PC, Tandy 1000, Macintosh, Amiga y Atari ST. Además existe una versión no oficial para Commodore Plus/4 convertida directamente desde la de C64.

BORROWED TIME

Ambientación	9	Guión	8
Jugabilidad	8	Dificultad	8
Gráficos	6	Sonido	-







RESCATE 2019 EPISODIO I (1.03)

Alberto R. Cuesta

FICHA TÉCNICA

Autor:
Ricardo Oyón Rodríguez

Para descargar la aventura en formato digital (y algunos extras) visitar:
https://roboscape.co.uk/



Datos de contacto del autor:
E-mail: ricardo@roboscape.co.uk
twitter: @PlomoTormenta

Versión Rescate 89 descargable aquí:
(erróneamente se indica que la aventura es del año 1991):
https://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0015034



Rescate 2019 es una aventura conversacional moderna (escrita entre los años 2019 y 2020) para Spectrum en formato 128k, escrita y programada por Ricardo Oyón Rodríguez usando como base las siguientes herramientas: PAWS castellano, INPAWS (de Francisco Javier López) e INPAWS PAGER (de Sergio thEpOpE).





Plataforma de aterrizaje

Sobre la plataforma de aterrizaje de la cápsula. Zona de cápsulas, vehículos de la tercera edad y minusválidos en el puerto espacial de Antarius, famoso antro de escoria y villanía.

El pobre control que el gobierno tiene sobre esta zona lo convierte en el punto de encuentro ideal para piratas, contrabandistas y fugados de la justicia.

Naves de distintos tipos, tamaños y diseños salpican la planicie. Un edificio bajo y alargado, de techo acristalado, es la única construcción

Pulsa una tecla...

ANTARIUS | SPECTRUM

Cabe destacar, aunque no venga muy al caso, que Ricardo Oyón también fue el ganador del V concurso de Diseño Gráfico que organizó Microhobby en el año 1991, fue autor de las viñetas "El Dominio del Dragón" publicadas en el fanzine de la época, 'El Aventurero' y desarrolló un Juego Por Correo llamado 'El Cuarto Sello').

Un poco de historia

Corría el año 1989 cuando Ricardo escribió usando el PAW de la época una aventura conversacional llamada **Rescate** (a la que a partir de ahora llamaré **Rescate 89** para diferenciarlas) y tuvo la valentía de presentarla al famoso concurso de Aventuras de MicroHobby que lanzó Aventuras AD en el mismo año.

https://wiki.caad.es/Concurso_de_aventuras_de_MicroHobby

¿El resultado? Pues de entre las 103 aventuras conversacionales presentadas, acabó siendo una de las 15 preseleccionadas que pasaron la criba aunque no consiguió ser una de las 7 finalistas.

Rescate 2019 es una versión actualizada y ultra-mejorada de la aventura del año 89.

Tal logro no le pareció suficiente a su autor, y es que siempre le picó el gusanillo de que aquello se podría hacer mejor. Los años y la experiencia le permiten a uno ver las cosas con otros ojos más críticos hasta tal punto de que Ricardo ha llegado a calificar su propia aventura como 'una basura' (según explica Juan José Muñoz Falcó en su libro ***Aventuras del ayer***; un análisis de la aventura **Rescate 89** se encuentra en el propio libro y en el CAAD número 17). Y así, se puso manos a la obra para enmendarlo. Espinitas así uno tiene que sacárselas. Y se la ha sacado a gusto.

El presente

Rescate 2019 es una versión actualizada y ultra-mejorada de esta aventura del año 89 y que, como el mismo autor indica en su página web, es su ***remake***. O la 'versión del director', la versión que siempre quiso que fuera. Para ello ha sacrificado todo tipo de ilustraciones que acompañaban en la versión original para ganar espacio para el texto y ambientación.

El argumento actual de la aventura es tan extenso y la programación tan compleja y llena de detalles que la idea de Ricardo es dividirla en tres episodios.

En esta versión Ricardo ha contado con varios testers (Carlos Pérezgrín, Darío Ruellán, Alberto R. Cuesta y Carlos Peña Gómez) y un revisor de los textos (Ángel Villaverde). Y eso se nota en el resultado final. Y mucho. Pero no acaba ahí la cosa ya que Ricardo sigue ofreciendo actualizaciones de la aventura a versiones con mejoras, cambios menores o corrección de bugs.

La Aventura

Según la propia web del juego, se presenta a **Rescate 2019** de la siguiente manera:
"La raza humana se ha expandido por la galaxia. El espacio exterior ha abierto un nuevo horizonte para exploradores, científicos y comerciantes.También para contrabandistas, piratas y evadidos de la justicia.
La 'Ganímedes', una pequeña nave intergaláctica que se dedica un poco a todo, según las circunstancias y la necesidad, se encuentra varada en un planeta lejano en el que varios tripulantes han desaparecido".

El argumento actual de la aventura es tan extenso y la programación tan compleja y llena de detalles que la idea de Ricardo es dividirla en tres episodios. De momento únicamente está disponible el primer episodio y para la plataforma ZX Spectrum 128k.

Primeras impresiones. El aspecto visual.

¡Pues que **Rescate 2019** es una aventura de 'sólo texto'! ¡Toma ya!
Pues sí, y es que ni siquiera pantalla de presentación tiene. Si alguien quiere añadir un poco de contexto visual a la experiencia jugando tendrá que conformarse con la carátula usable en formato cassette (para quien quiera fabricárselo) y unos dibujos que el propio autor pone a disposición en la página web. Y ya.

Solo texto. Pero… ¿por qué? Pues es que el autor lo tenía clarísimo desde el principio: la limitación de memoria, mayor enfoque literario que la primera versión, si el tiempo es un problema mejor dedicarlo a la aventura, los dibujos vectorizados son lentos y (lo que a mí me parece de lo más importante) se reduce el ***scroll*** que sucede con PAW si hay mucho texto en pantalla.

Segundas impresiones: ¡¡a jugar!!

El juego comienza con una pantalla de créditos y nos invita a jugar directamente, sin instrucciones. Algo muy de agradecer ya que muchos juegos arrancan con unas grandes parrafadas que no hay manera de saltarse cada vez que arranca el juego. Aun así, el comando INSTR(UCCIONES) nos hará un recordatorio de cómo jugar así como RESUM(EN) te servirá para ver tu avance en el juego y la misión.

En la parte superior de cada localidad podemos ver una línea de texto (al estilo de otras aventuras como las de Aventuras AD) con el nombre de la localidad actual, muy útil a la hora de mapear al juego y ubicarnos rápidamente dentro de la aventura.

Para mejorar la legibilidad del texto tenemos dos detalles muy curiosos: se ha añadido al juego un sistema de colores para diferenciar

CRÉDITOS | SPECTRUM

HAMBRE | SPECTRUM

CALLE | SPECTRUM

el contenido del texto que se nos presenta, de tal forma que es muy fácilmente diferenciable qué parte es conversación de personajes, respuesta del juego a las acciones, descripción de localidades, etc...Y un par de juegos de caracteres para quien prefiera una fuente de letra más limpia o en negrita.

Para facilitar el juego también se cuenta con comandos especiales y acrónimos ya habituales en los juegos modernos: 'X' para ver la salidas disponibles, RESUM(EN), D(ECIR) para hablar con los personajes, M(IRAR) o R, etc... todos ellos detallados en las instrucciones del juego. También decir que el sistema elegido de comunicación es mediante órdenes en formato infinitivo exclusivamente, lo cual me ha dado algún que otro disgusto ya que mi manera de jugar es usando el lenguaje natural en imperativo.

El paso del tiempo

El juego simula el paso del tiempo con varios detalles a tener en cuenta. Podemos seguir la hora del día con un reloj en la muñeca. A ciertas horas cierran los establecimientos así como se hace de noche. También sufriremos de hambre y de cansancio. Dichas situaciones en lugar de ser molestas, dan mayor ambiente al juego y añaden la sensación de paso del tiempo.

Trato de personajes

Jugar a **Rescate 2019** no se convierte en una tarea únicamente de exploración de las localidades. Y es que el uso de los personajes ha sido muy cuidado. A lo largo del juego es una delicia ver que no son personajes planos que sean únicamente reactivos: actúan, te hablan, te responden, se mueven, te dan pistas... Es imprescindible hablar con ellos e interactuar y leer cuidadosamente toda la información que nos ofrecen. Todos ellos tienen una motivación y actúan de manera lógica según la situación en el momento.

Todos los puzles tienen un alto grado de lógica y no se producen bloqueos ni situaciones de 'síndrome de la palabra exacta'. Y lo que es muy de agradecer: no hay muertes súbitas ni laberintos inútiles.

Juego abierto o lineal

Esta aventura se hace muy agradable de jugar porque es un juego relativamente abierto y exploratorio. Nada de bloqueos iniciales, y te permite andar por mucho mapeado sin necesidad de solucionar muchos puzles.
El mapeado es lógico y no muy extenso, pero algunas de las conexiones entre localidades, a pesar del comando 'X' que muestra las sali-

A salvo por ahora, y de vuelta a la Ganímedes.

Ahora sabes que todo este asunto es más complicado de lo que parecía. Al menos has encontrado a Benoit y reiniciado a Cher. Ya solo falta Mikhail.

Pero los problemas no han hecho más que empezar...

Pulsa una tecla para continuar.

FIN | SPECTRUM

das, hay que adivinarlas. El juego está repleto de pistas y es que todo el texto que hay en la aventura, todas las acciones e información, te orientan hacia la solución. Examina, examina y ¡examina! Todos los puzles tienen un alto grado de lógica y no se producen bloqueos ni situaciones de 'síndrome de la palabra exacta'. Y lo que es muy de agradecer: no hay muertes súbitas ni laberintos inútiles.

El Futuro

Como he comentado más arriba, únicamente se ha programado el primer episodio de toda la historia, pero la idea de Ricardo Oyón es terminar los tres episodios, aunque no necesariamente en la misma plataforma que este 'Episodio I' y es que es posible que posteriores entregas sean únicamente programadas para ordenadores modernos o plataformas digitales a través de navegador web.

Conclusión y nota

Una aventura de texto en la que no se echan de menos los gráficos, cuya jugabilidad se ha cuidado al detalle, con unos personajes creíbles y muy activos y unos puzles totalmente accesibles. Recomendable.

RESCATE 2019

Ambientación	9	Guión	8
Jugabilidad	9	Dificultad	7
Gráficos	-	Sonido	-









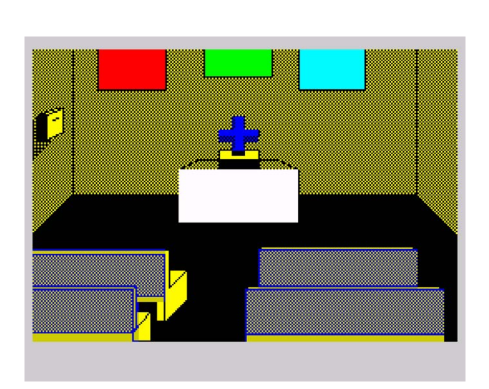
LA DIOSA DE COZUMEL

Alberto R. Cuesta

FICHA TÉCNICA

Autor: Andrés Roberto Samudio Monro

Año: 1987



EN LA IGLESIA | SPECTRUM

La Diosa de Cozumel de Samusoft es una aventura conversacional creada en 1987 por Andrés Samudio y editada usando el nombre de Samusoft. Está realizada para ZX Spectrum con el ***parser The Quill*** (de Gilsoft) y sus ***add-ons The Press*** (para comprimir la base de datos y añadir efectos sonoros) y ***The Illustrator***. Los dibujos han sido realizados por Carlos Marqués.

Las vicisitudes de esta primera producción de Andrés Samudio y su acercamiento a la producción de aventuras conversacionales en

España es muy conocida y ha sido publicada en múltiples ocasiones (como por ejemplo en el libro ***AD: una aventura conta da desde dentro***, de Juan José Muñoz Falcó, editorial Héroes de Papel) por lo que no me voy a extender en este detalle. También puedes leer la historia aquí: **https://lineadura.wordpress.com/2013/09/**

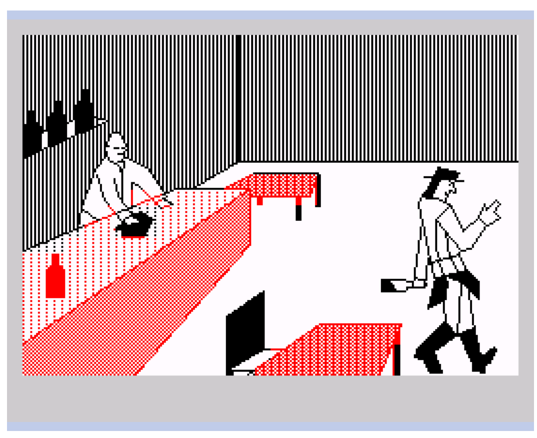
Esta edición, que no se publicó en su día, actualmente se puede disfrutar ya que se ha editado en formato físico (cinta de ***cassette***) en dos ediciones diferentes para el público: como regalo en las subscripciones de los primeros números de la revista Retrogamer (edición española) y la edición publicada por Matranet en 2015, en estuche negro típico de los inicios de Dinamic y con portada del mismísimo Alfonso Azpiri, que la hizo para la ocasión.

En esta primera versión de **La Diosa de Cozumel** se nota mucho el paso de los años y es que el uso del parser ***The Quill*** le pesa mucho a la aventura. Las limitaciones que tenía y que posteriormente fueron superadas por el sucesor PAWS lastran al juego desde el principio.

En el apartado visual, se incluye una pantalla de presentación sin mucha calidad. Aunque incluye gráficos (con ayuda de ***The Illustrator***) solo puedo decir que tienen un toque tan amateur y con tan baja calidad que sería mejor que no estuvieran. ***The Illustrator*** además tiene entre sus deficiencias unas rutinas de pintado de tramas muuuuuy lentas, así que cada vez que se pasa por una localidad con gráficos es un sufrimiento. También se han utilizado varios tipos de letra para diferenciar textos dentro del juego.

The Quill permitía incluir sonidos mediante BEEPs, y usando ***The Press*** se añadía además la capacidad de incluir efectos sonoros en los juegos, pero existe una diferencia fundamental entre 'tener la posibilidad de usar sonidos' y 'ya que los tengo, los pongo allá donde pueda'. Y para **La Diosa** se optó por la segunda opción. Un error... Sonidos, pitidos y melodías en cualquier momento del juego que únicamente reducen la jugabilidad y que enseguida se hacen realmente molestos. Esta aventura es un claro ejemplo de cómo el sonido no favorece la experiencia de juego, sino al revés.

La caja en la que viene la cinta (edición de Matranet) no incluye instrucciones ni texto de introducción a la aventura. Tampoco incluye los comandos a utilizar, así que hay que adivinarlos (SAVE/LOAD RAM, SAVE/LOAD CINTA, EX, I, NORO para ir al noroeste, AYUDA, etc...). Al menos al cargar el juego,



EN EL BAR | SPECTRUM

Como conclusión, **La Diosa de Cozumel** es una aventura ya muy superada y solo la recomendaría para curiosos y nostálgicos amantes de la época que tengan interés en ver cuál fue la idea original que posteriormente acabó siendo **(La Diosa de) Cozumel** de Aventuras AD.

un texto introductorio nos indica de qué va el asunto:

"Eres Doc Monro, aventurero y arqueólogo; ibas como director de una expedición internacional al YUCATÁN, en busca de la perdida tumba del mítico Rey-Sacerdote de los Mayas: KUKULKÁN. Pero... por un mal golpe del destino tu barco ha naufragado en el mar Caribe; lo has perdido todo, amigos y equipaje.

TÚ eres el único superviviente. Solo te quedan tus ropas, unos billetes mexicanos que llevabas encima y, por supuesto, tu gran valor y astucia. Puedes, cosa inusual en ti, rendirte y llorar, o luchar contra el Destino y llevar a cabo tu misión en la antigua y fabulosa ciudad de CHICHÉN ITZÁ. Pero de momento estás en el mar, medio ahogado, y solo ves, entre las olas y a cierta distancia, la costa de la isla de COZUMEL".

Una vez que nos ponemos a jugar, para todo aquél que ya conozca el **Cozumel** editado por Aventuras AD le resultará todo muy familiar: el inicio del juego, la taberna con la mujer y el borracho, el loro Kuill, el templo de IX CHELL, etc... todos los personajes, la trama del juego y los puzles fueron incluidos y mejorados en la edición posterior y definitiva usando el parser DAAD, a años luz de ***The Quill***. Un comentario respecto a la programación de la aventura. Se nota que no ha sido suficientemente pulida ni testeada, ya que presenta varios fallos de programación y ***bugs*** que hacen muy difícil el manejo del juego (intentad manipular los tres collares a la vez, o

intentad salir y volver a entrar a la taberna de El Cedral después de haber tenido la conversación con el borracho...).

Como detalle, también incluye los comandos SAVE RAM y LOAD RAM para poder grabar la posición de la partida en memoria, lo cual es muy de agradecer.

Los puzles no son excesivamente complicados. Se podría terminar la aventura por un jugador de experiencia media si no tenemos en cuenta los bloqueos por tener que usar la palabra exacta. Hay que tener en cuenta que hay acciones que harán que el juego ya sea inacabable y haya que volver a empezar. Un punto positivo es que no tiene laberintos ni muertes súbitas, pero sí que tiene muchas situaciones de 'palabra exacta' y un vocabulario limitado. Pocas cosas se pueden examinar y las descripciones de los objetos examinables son obviedades que no aportan casi ninguna ambientación. Un punto confuso es que la aventura supuestamente entiende los verbos en infinitivo ('SEGUIR') y primera persona ('SIGO') como sinónimos (algo raro, en lugar de usar el imperativo 'SIGUE')... Aunque esa es la teoría, porque 'DAR' y 'DOY' son sinónimos, 'DECIR' y 'DIGO' también. Pero 'HACER' y 'HAZ' también lo son ¡cuando debería de ser 'HAGO' en su lugar...!

El sistema de diálogo con los personajes del juego también es peculiar. Como ***The Quill*** no admite el clásico comando DECIR a PERSONAJE "LO QUE QUIERAS", la forma de interactuar con ellos es respondiendo a lo que te vayan preguntando. Por ejemplo, si alguien te pregunta si conoces a otro personaje únicamente tienes que teclear 'SI' o 'NO' (y esta es la razón por la que para moverte al Noroeste entre localidades hay que usar el comando 'NORO' en lugar de 'NO').

Como conclusión, **La Diosa de Cozumel** es una aventura ya muy superada y solo la recomendaría para curiosos y nostálgicos amantes de la época que tengan interés en ver cuál fue la idea original que posteriormente acabó siendo **(La Diosa de) Cozumel** de Aventuras AD.

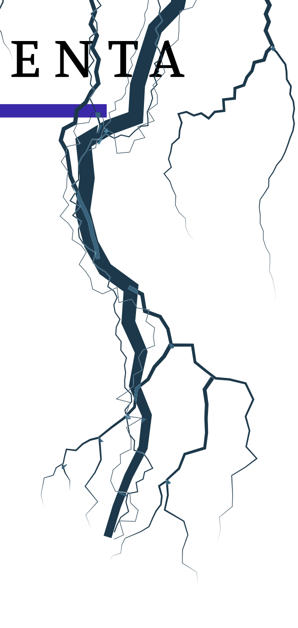
LA DIOSA DE COZUMEL

Ambientación	6	Guión	6	4 REGULAR
Jugabilidad	3	Dificultad	6	
Gráficos	3	Sonido	1	





LA CASA AL OTRO LADO DE LA TORMENTA



Alberto R. Cuesta

Autor: Pablo Martínez Merino

Año: 2019

Para descargar la aventura en formato digital:

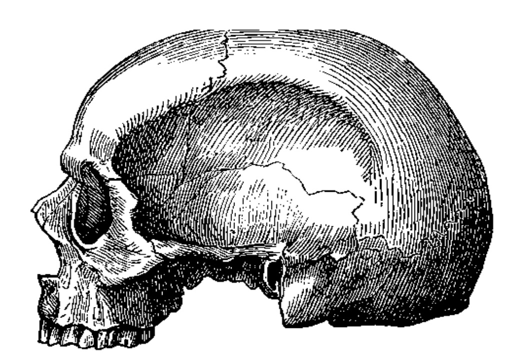
http://www.caad.es/fichas/la-casa-al-otro-lado-de-la-tormenta-spectrum.html

http://www.caad.es/fichas/la-casa-al-otro-lado-de-la-tormenta-pc.html

http://www.caad.es/fichas/la-casa-al-otro-lado-de-la-tormenta-msx.html

http://www.caad.es/fichas/la-casa-al-otro-lado-de-la-tormenta-c64.html

http://www.caad.es/fichas/la-casa-al-otro-lado-de-la-tormenta-amstrad.html



La casa al otro lado de la tormenta es una aventura conversacional del año 2019 creada por Pablo Martínez Merino utilizando el parser DAAD y disponible para ZX Spectrum 48k/128k, PC, MSX, C64 y Amstrad. El juego ha sido editado en dos versiones diferentes, en inglés y en castellano. La versión que comentamos aquí es la de ZX Spectrum en castellano.

El juego incluye como añadido unas instrucciones con el ya clásico estilo de cassette de lomo rosa de ERBE donde se nos introduce brevemente en la historia:



El ambiente del juego está muy bien logrado debido a la cantidad de cosas examinables que te encuentras en el camino.

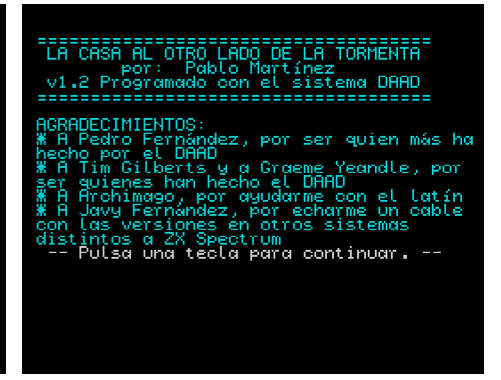
"Eres un émpata. Puedes contactar con los muertos y escuchar "ecos" de sucesos largo tiempo pasados. Y, como todos los émpatas, como lo fueron tu padre y tu abuelo, eres inquieto y aventurero.
Y por eso te encuentras navegando el éter con la barca voladora familiar, investigando una de las peligrosísimas Zonas Fantasma, donde se produjeron los cataclismos que dieron forma al mundo.
Lo que descubrirás en una vieja casa abandonada arrojará una luz muy siniestra sobre el origen de todo..."

Quizás las instrucciones sean demasiado reducidas. Yo al menos he echado de menos un poco más de explicación del objetivo del juego y comandos comunes (por ejemplo no se indican los comandos RAMSAVE/RAMLOAD y las abreviaturas utilizables).

La aventura no tiene contiene gráficos durante el juego, aunque sí incluye una sencilla pantalla de presentación. Y nada más empezar ya podemos comprobar que los textos son ricos en detalles y ambientación. Algo a lo que ayuda el incremento de la cantidad de texto que puede aparecer en pantalla que proporciona el ***parser***, con sus 42 columnas de ancho y que es muy de agradecer. Los co-

Cuando tu padre estaba en su lecho de muerte, te hizo jurarle que llevarías una vida normal, que buscarías una buena esposa y un hogar y dejarías las aventuras y las exploraciones para aquellos que tengan poco aprecio a su vida. Pero eres émpata, como lo fueron tu padre y toda tu línea familiar durante generaciones. Y los émpatas sois inquietos y curiosos hasta la enfermedad. Así que hiciste lo único que podías hacer, lo que él mismo esperaba que hicieras: mentir.
Ahora, mientras cruzas volando la Zona Fantasma con el pequeño y vetusto bote familiar, que cruje a cada soplo de viento, y contemplas las peligrosamente cercanas nubes de una tormenta, te preguntas si no deberías haber confiado más en la experiencia de tu padre y haber permanecido en tierra firme...
-- Pulsa una tecla para continuar. --

TEXTO INTRODUCTORIO | SPECTRUM



CRÉDITOS DEL JUEGO | SPECTRUM

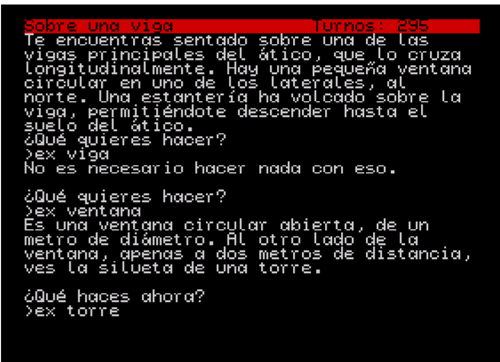
lores del texto también han sido adaptados a la situación de lo que sucede durante la partida, añadiendo mayor legibilidad y separación entre el texto descriptivo y las acciones.

El ambiente del juego está muy bien logrado debido a la cantidad de cosas examinables que te encuentras en el camino. Aunque se puede explorar gran parte del mapeado, el desarrollo de los puzles es en cierto modo lineal y es que los avances que se hacen durante el juego recuerdan mucho a un libro aventura. Gran parte del juego lo pasaremos cogiendo objetos y usándolos de alguna manera, teniendo en cuenta que el verbo USAR está prohibido en esta aventura.

Aunque hay personajes a lo largo del juego, hay poca interacción con ellos. Los que estamos acostumbrados a las aventuras donde hay que hablar con los personajes, convencerlos de algo, entregarles objetos... de eso no vamos a encontrar en **La casa al otro lado de la tormenta.** Y es que la interacción en este caso no es necesaria, por exigencia del guión.

Los puzles son, en general, sencillos y accesibles para un jugador medio (quiero dar gracias al autor por no incluir laberintos) y podremos llegar al final con un par de posibles atascos que se solucionan poniendo un poco más de atención al texto.

Por decir algún 'pero', el juego contiene algunos ***bugs*** e inconsistencias. Como ejemplos: en el ático las estanterías están a la vez tanto al Norte como al Este, según lo que examines; cuando hay dos lámparas a la vez en la misma localización el parser se hace un lío; el papel arrugado aparece de nuevo en su ubicación original; hay inconsistencias de



SOBRE UNA VIGA | SPECTRUM



conexiones múltiples entre localidades. Pero que eso no os desanime porque la aventura es completamente jugable y no impide disfrutar de la experiencia.

En conclusión, una buena aventura (quizá un poco corta), sencilla y cómoda de jugar, sin grandes retos y que serviría muy bien como introducción a los principiantes. Quizá a jugadores expertos les quede un poco corta pero disfrutarán plenamente de sus textos. Recomendable.

Una buena aventura (quizá un poco corta), sencilla y cómoda de jugar, sencilla y cómoda de jugar, sin grandes retos y que serviría muy bien como introducción a los principiantes.

LA CASA AL OTRO LADO DE LA TORMENTA

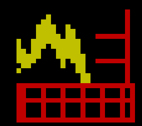
Ambientación	8	Guión	7	
Jugabilidad	7	Dificultad	6	
Gráficos	-	Sonido	-	



HISTORIA

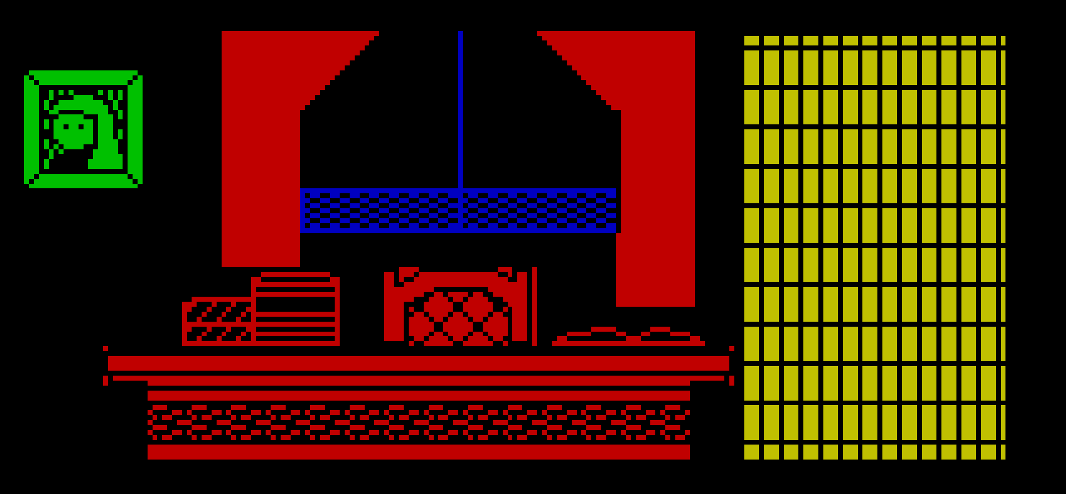
Y AVENTURAS CONVERSACIONALES

MANUEL SERRANO DÍAZ | manuel_serrano_diaz@yahoo.es



Dedicado a Cuales de Mileto, Zyanya y tantos otros que me alegraron la existencia durante horas y horas.

La ambientación histórica ha sido un recurso tradicionalmente común a la hora de crear aventuras conversacionales desde sus inicios; aunque bien es cierto que se ha usado de manera mucho más frecuente en aventuras antiguas que en otras creadas más recientemente. En la actualidad priman mucho más las basadas en otros géneros como el terror, la fantasía o lo experimental, encontrando pocos ejemplos recientes que nos hablen de hechos o épocas históricas.



Dentro de la Historia hay ciertos períodos que normalmente llaman más la atención al gran público y que en cierta medida, aunque con excepciones sorprendentes, se repiten entre los creadores de aventuras conversacionales. Destaca también que no abundan las basadas en un solo personaje, al estilo de una biografía, ni tampoco aquellas que reflejen aspectos políticos de ningún tipo.

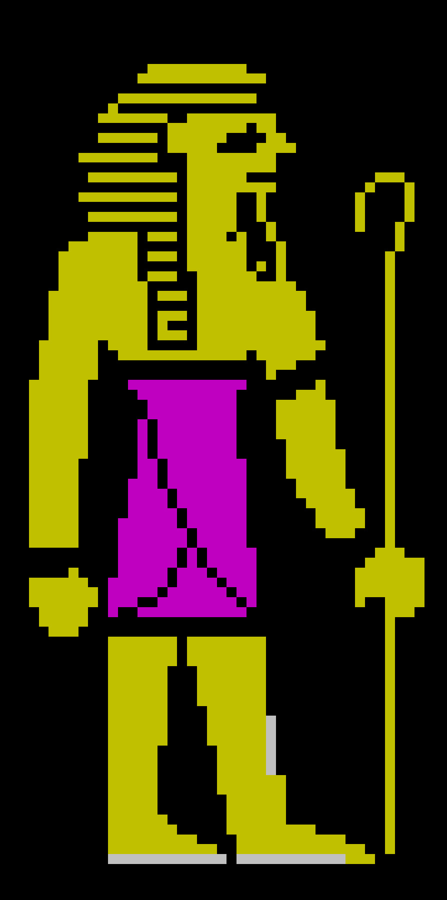


LA PREHISTORIA | SPECTRUM

En lo referente a la Prehistoria, encontramos **La Prehistoria** (Josep Coletes, 1990), **Roco** (Francisco Bretones, 1990) y **Subterránea** (Jarel, 2007). Quizá la prehistoria sea un escenario ideal para una aventura de este tipo dado que permite recrear paisajes



PIRÁMIDE | SPECTRUM



solitarios, situaciones de supervivencia y peligros casi constantes, que son rasgos comunes a muchos de estos juegos. Josep Coletes es uno de los nombres principales, como iremos viendo, en la publicación de aventuras históricas ya que creó muchas y muy variadas.

Con respecto a la Historia Antigua encontramos poco recorrido para la aventura basada en la Biblia, tan solo un juego de temática educativa en inglés, **Jericho Road** (Peter Goodlad, 1984) en el que viajábamos en la máquina del tiempo para deambular por los escenarios de la Palestina de aquella época. Pero donde sí encontramos numerosos juegos del género es en la época del Antiguo Egipto, que siempre ha fascinado enormemente a muchísima gente. Basados en esta época encontramos algunos juegos que aparecieron en inglés, como **The crown of Ramhotep** o **The red door,** ambos publicados por Tartan Software en 1989, compañía responsable de un número importante de aventuras de género histórico. Ya en español, encontramos títulos como **Pirámide** (Rafael Vico, 1987), **El enigma de Aceps** (ACE Software, 1986), su ***remake*** **Cafax** (Baltasar el Arquero, 2016), **Keops, el misterio** (Oscar García, 1989), **Pirámide** (David Elr y Eduardo Heras, 1989), o **Los cantos de**



PIRATEER II | PC DOS

Anubis (Josep Coletes, 2005). Algunos de estos juegos oscilan entre la aventura directamente en escenarios antiguos, el Antiguo Egipto recreado en su faceta más misteriosa o incluso hacia el humor, que también suele estar presente en algunos juegos que ocurren en otras épocas.

En cambio son menos destacables en cuanto a cantidad los que se desarrollan en el mundo clásico, no encontrando ninguno referente a la historia de la antigua Grecia, a excepción de los basados en leyendas y mitos como **Olimpo en guerra** (Eduardo José Villalobos, 1989), **Los doce trabajos de Heracles** (David y Raúl Fraile, 1990), Jasón (Hermanos Llata, 1992), **Orfeo y Eurídice** (Planseldon, 1993) u **Orfeo en los infiernos** (Grendel Khan, 1997), que fue objeto de un ***remake*** en 2004. Dedicados a la antigua Roma encontramos el curiosísimo **Modus vivendi** (Incanus, 2010), enfocado a vivir la vida cotidiana de un antiguo romano, y sobre todo el archiconocido **Jabato** (Aventuras AD, 1989) basado en el famoso cómic de Darnís y Víctor Mora, ambientado en el Imperio Romano y que recorre escenarios como Roma, la Galia, Hispania o, de nuevo, el antiguo Egipto. El encargado de elaborar el guión del juego fue Andrés Samudio, licenciado en Geografía e Historia y que luego sería responsable de la **Trilogía de Ci-U-Than**, otro gran título del género.



ISLA, AMANTE NATURAL | PC DOS

Sobre la Edad Media encontramos también algunas aventuras, aunque el mayor número de juegos que transcurren en esta época, con diferencia, pertenecen al género fantástico conocido como ***espada y brujería.*** Los juegos con referencias históricas reales, eso sí, presentan una gran variedad, como aquellos basados en los vikingos, con ejemplos como **Svein Lagartija Skullding** (Jarel, 2002) que se centra más en los vikingos como pueblo o **Los vientos del Walhalla** (Josep Coletes, 1992), sobre la mitología nórdica. Destacan también aquellos basados en la leyenda artúrica, como **Excalibur** (José Damián de la Flor, 1989), **Asalto y castigo** y su precuela **El trono de Inglaterra** (Baltasar el Arquero, 2009 y 2005 respectivamente) o el personaje de Robin Hood en **Robin of Sherwood** (Adventure International, 1985) o **Los alegres hombres de Sherwood** (Ving-Thor, 2005) en tono de humor. También podemos citar títulos como **El cruzado** (Julio García, 1987), **Fray Guillermo y el clavo de oro** (Dwalin, 2005) o incluso alguno ambientado en la historia medieval de España como **Aquelarre: El legado Abrapampa** (Pablo D' Amico, 2000). Por su originalidad merece la pena reseñar **Alhambra** (Agatángelo Soler, 1993) que, si bien no es una aventura conversacional basada en escribir texto, sino en ir eligiendo opciones, es la única ambientada en la España musulmana. Algunas de estas aventuras participaron en un certamen del CAAD sobre ambientación medieval,

Sorprende ver tan pocos títulos sobre la Revolución Francesa, la Guerra Civil española o la Segunda Guerra Mundial, temas que levantan también muchas pasiones históricas.



D-37 | SPECTRUM

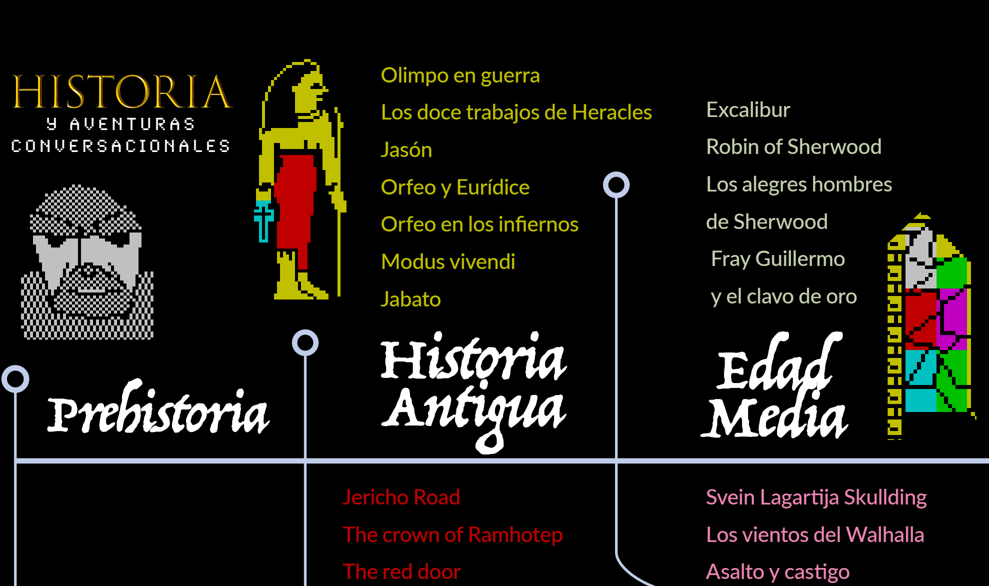
la MedievoComp, en 2005, organizado por Baltasar el Arquero.

Encontramos bastantes aventuras referentes a la Edad Moderna; las principales tienen que ver con descubrimientos y exploraciones geográficas como **Colón 1492** (Imperial Soft, 1992) o **Marco Polo** (Baltasar el Arquero, 2007), centradas excepcionalmente en biografías, o sobre la conquista española de América como **Hernán Cortés** (NCF Software, 1997) o La isla misteriosa (Grendel Khan, 2011) también sobre la figura del conquistador extremeño; sobre la rivalidad entre España y Portugal por la colonización del Nuevo Mundo aparece **Isla, Amante Natura**l (Edison, 1999) y sobre la América Precolombina la excepcional **Trilogía de Ci-U-Than** (Aventuras AD, 1990-1992), compuesta por **Cozumel, Los templos sagrados** y **Chichén Itzá** que, si bien desarrollan su acción en la década de 1920, están directamente relacionadas con el mundo maya. Vuelve a destacar en este caso la figura de Andrés Samudio, cuya especialidad era la Historia de América. También en la Edad Moderna podemos incluir las aventuras de piratas, uno de los signos de la decadencia del dominio español sobre América, con juegos como **Piratas** (Juan Manuel Martín, 1992) o **Pirateer II: El joven Hayes** (Kano, 1998) precuela de la aventura gráfica **Pirateer** en forma de aventura conversacional, lo que es un caso excepcional. E incluso alguna basada en personajes literarios, como el caso de **Don Juan** (Francisco Javier Rodríguez, 1989) del que existen dos versiones.

A partir de ahí encontramos un vacío importante en lo tocante a los siglos XVII y XVIII, tanto sobre la Historia de España como la mundial, destacando solo la basada en la obra de Alejandro Dumas **El mosquetero de la reina** y su precuela **El asedio de Pierrefonds** (Fran Kapilla 2019 y 2020) y volvemos a encontrar juegos con esta ambientación en la época del Oeste americano, como **The legend of Apache Gold** (Peter Torrance, 1986), **The prospector** (Tartan

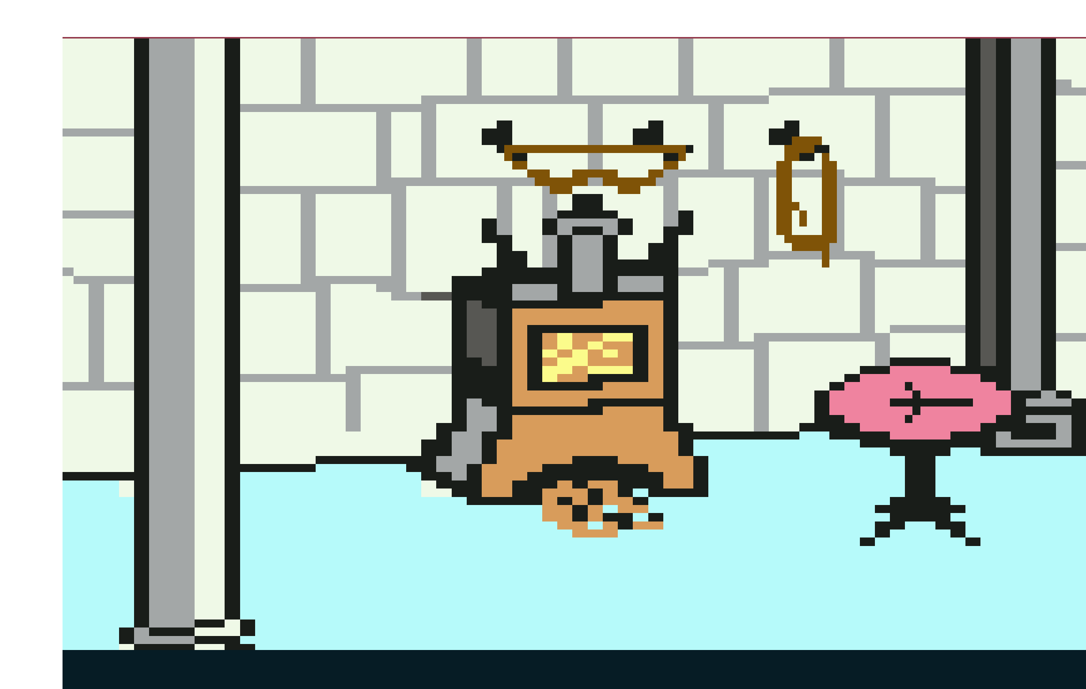
Software, 1987), **Sheriff** (Antonio de Haro, 1989), **El forastero** (Josep Coletes, 1989) o el más cómico **Johnny Vayna** (Pedro Amador, 1989). Aparte de ellos, solo encontramos juegos sobre el siglo XIX basados en personajes literarios como **La isla de Montecristo** (Baltasar el Arquero, 2015.

Y curiosamente esa escasez de títulos continúa con respecto al siglo XX. Encontramos muy pocos juegos sobre grandes temas de la Historia de este siglo como la Historia de los Estados Unidos, destacando **Hampa 1930** (J. Izquierdo y L. Calvo, 1989) y **Negra noche** (planseldon, 1992), historia de misterio ambientada en Harlem, la Guerra Civil española, con **1936** (Juan Manuel Medina, 1989), aventura no editada en la que viajamos en el tiempo hasta el estallido de la guerra, **La cara oculta de la Luna** (Krac, 2005), que mezcla historia con misterio o **El día después** (Bolsoftware, 1989) o la Segunda Guerra Mundial, sobre la que aparecen fundamentalmente aventuras sobre fugas de prisioneros como **D-37** (Beja Soft y 3PSOFT, 1989), **Colditz** (Uto, 2010) y **Survive** y su



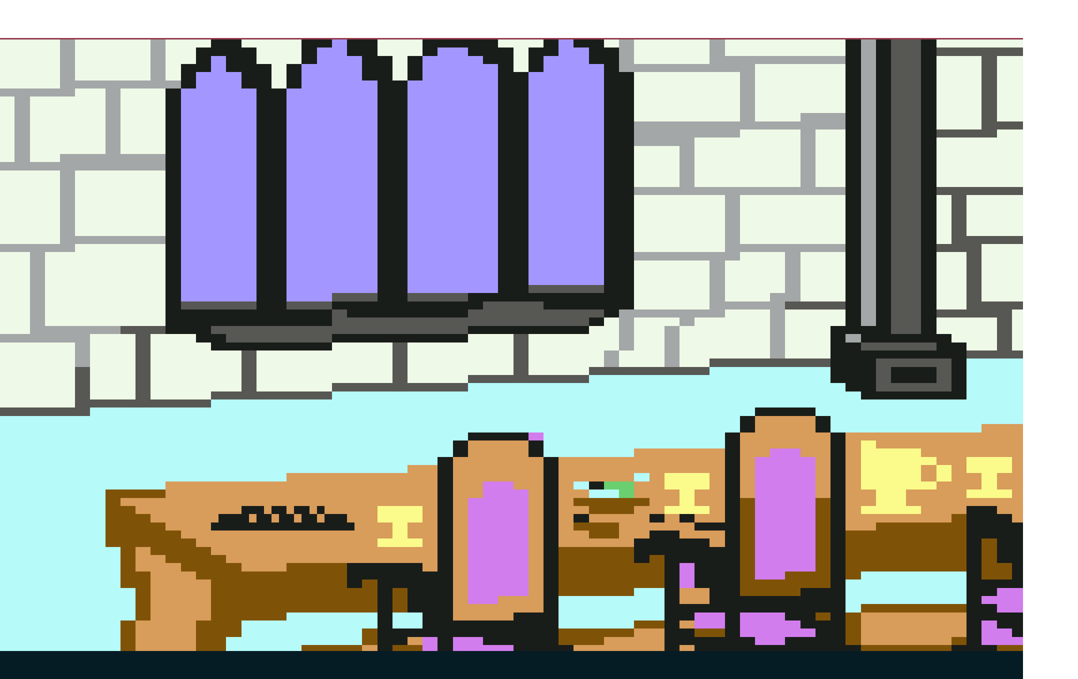
traducción **Sobrevive** (Baltasar el Arquero, 2010) así como historias de espionaje como **1942 Mission** (Tartan Software, 1985) o de sabotaje como **Golpe a los nazis** (Tinozara, 2000). Finalmente podemos destacar aventuras que tocan diversas épocas, como **Inspector Majoxi** (Jhames, 2007) sobre la actualidad y el siglo IV a. C. o **La saga de Nearco** (Jhames, 2008) con tres títulos y un ***remake*** de la segunda parte, ambientados en la época actual, la Europa de los nazis y el reinado de Alejandro Magno.

La tendencia general es que las aventuras conversacionales siguen los gustos del gran público sobre la Historia y tratan sobre aquello que más interesa como la historia de Egipto o la medieval; sorprende por ello ver tan pocos títulos sobre la Revolución Francesa, la Guerra Civil española o la Segunda Guerra Mundial, temas que levantan también muchas pasiones históricas y que podrían haber dado mucho juego a la hora de crear aventuras conversacionales.



HISTORIA DE LAS AVENTURAS DE TEXTO EN ALEMÁN

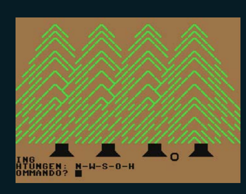
Por Stefan Vogt



Alemania tuvo un mundillo de la Aventura muy activo. Debido a la barrera del idioma, fue un ecosistema cerrado con no muchos títulos lanzados en otras lenguas, por lo que existen muchas obras maestras que no son conocidas fuera de Alemania.

Es importante mencionar que Alemania era un país dominado por Commodore, por lo que la mayoría de los juegos estaban centrados alrededor de sistemas de esa marca tales como los C64, C16, Plus/4 y posteriormente, el Amiga. El otro sistema popular era el Schneider CPC, pero con menos de un 10% del mercado, no está claro si esta máquina puede ser considerada popular. Los Atari de 8 bits, Spectrum o MSX eran máquinas realmente exóticas que resultaban atractivas tan solo a una pequeña cantidad de gente.





ZAUBERSCHLOß, Markt & Technik/Happy Computer 1984.



ATLANTIS, Ariolasoft 1985.



AKTENZEICHEN X-14, Euro Gold 1986.



CROMWELL HOUSE, Ariolasoft 1985.

El auge del Commodore 64 en los inicios de los años 80 causó que los primeros títulos caseros empezaran a surgir alrededor de 1983. La mayoría de ellos estaban inspirados por las obras de Scott Adams, escritos en BASIC e implementaban gráficos con el característico juego de caracteres PETSCII del Commodore 64. Una de las más populares y tempraneras aventuras fue **Zauberschloß** (Castillo mágico) que también apareció como un listado en la famosa revista alemana 64'er, lo que puso el juego al alcance de una gran cantidad de lectores.

En 1985 y 1986 gran cantidad de juegos fueron lanzados comercialmente, especialmente por distribuidores alemanes como Markt & Technik, Ariolasoft y la antes mencionada revista 64'er, pero otras compañías también distribuyeron juegos, destacando los siguientes:

Atlantis, Aktenzeichen X-14 y Cromwell House.





Entonces, desde 1986 hasta principios de los 90 se experimentó un profundo cambio en el desarrollo de aventuras, con lanzamientos muy profesionales a la par con famosos títulos internacionales. Juegos como **Harcon** o el increíble **Hallowoon** dieron origen a toda una generación de aventuras de calidad, que continuaron hasta 1995, cuando el declive resultaba aparente.



HARCON, Quellesoft 1986.



SCOTLAND YARD, Markt & Technik / 64er 1987.



HALLOWOON, Ariolasoft 1987.



BOZUMA, Rainbow Arts 1988.



THE YAWN, CP-Verlag / Golden Disk 64 / Byteriders 1990.



BRUBAKER, CP-Verlag / Golden Disk 64 / Byteriders 1992.



A principios de los 90, fue precisamente el momento en el que surgieron algunas de las mejores aventuras en alemán, especialmente para Amiga, Atari ST y DOS.

Algunos de estos juegos destacaron especialmente, como el maravilloso **Soul Crystal** para C64 o **Die Drachen von Laas** para el Commodore Amiga.

Resulta curioso comprobar que, cuando el Amiga ya estaba experimentando un evidente declive en el interés por los juegos conversacionales a principios de los 90, fue precisamente el momento en el que surgieron algunas de las mejores aventuras en alemán, especialmente para Amiga, Atari ST y DOS, los sistemas predominantes en Alemania por aquel entonces. Por otro lado, el Commodore 64 seguía bastante activo en Alemania, con juegos comerciales apareciendo regularmente hasta 1996, momento en que Commodore fue liquidada y desapareció del mercado.



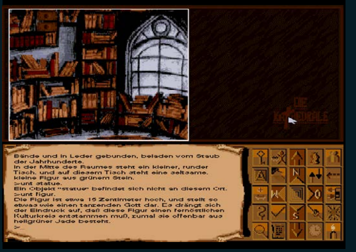
SOUL CRYSTAL, Avantgardistic Arts / Starbyte 1992

Pero, ¿existió también algún desarrollador de excepción? En EE.UU. tuvieron a Infocom, en el Reino Unido a Level 9, en España a Aventuras AD, y en Alemania se trató de Weltenschmiede. Centraron su producción en Amiga, ST y DOS, con lo que los 8 bits no fueron agraciados con sus aventuras de alta calidad. De todos modos, lanzaron algunas de las mejores aventuras alemanas jamás creadas, y además consiguieron un considerable éxito desde la perspectiva económica. Incluso hoy en día, sus juegos **Das Stundenglas**, **Die Kathedrale** y **Hexuma** son auténticas obras maestras. Dejaron de producir cuando su fundador murió repentinamente de una enfermedad cardíaca.

Al hablar de aventuras alemanas, me refiero al idioma, no necesariamente a la nacionalidad. Los









DRACHEN VON LAAS

Attic 1991.

DAS STUNDENGLAS

Weltenschmiede 1990.

DIE KATHEDRALE

Weltenschmiede 1991.

HEXUMA

Weltenschmiede 1992.



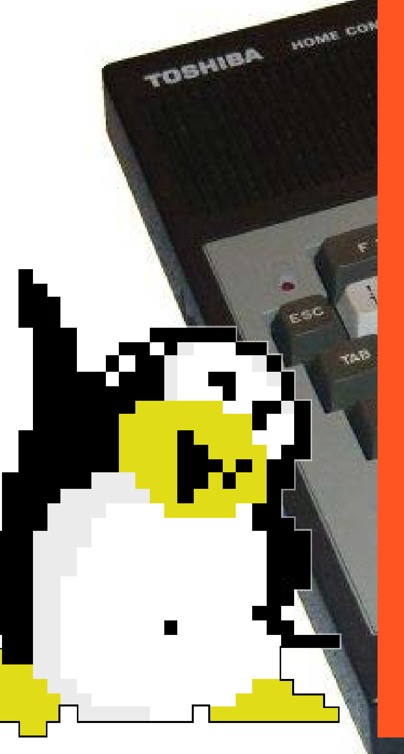
hablantes de alemán no diferenciamos si es de Alemania, Austria o incluso la parte germanoparlante de Bélgica o Luxemburgo. Eso sí, los germanoparlantes suizos son un caso aparte, pues su alemán es muy diferente del resto. La mayoría de las publicaciones como 64'er se publicaban simultáneamente en Alemania y Austria, e incluso el precio aparecía en marcos alemanes y justo debajo en chelines austríacos. Lo mismo se aplica a los juegos, pero fueron las publicaciones las que forjaron la ***scene.***



Entrevista a Natalia Pujol

Por Juanjo Muñoz

Natalia Pujol, también conocida como NatyPC o Ishwin74, es una programadora que, entre sus creaciones retro cuenta con un formato de cinta para el estándar MSX llamado TSX, que resulta en una copia totalmente fiel de la cinta original. Sin embargo, su lado aventurero es patente al haber creado un intérprete del DAAD para MSX2, siendo el primero que no ha sido desarrollado por Tim Gilberts, uniéndosele el de Plus/4 realizado por Imre Széll algo después. Con su intérprete Natalia hizo en 2019 una recreación de la aventura Zakil Wood -realizada por Mr. Micro en 1985- que destaca por su apartado gráfico, y otros juegos están desarrollándose en el momento de escribir estas líneas. Ahora que ya conocemos algo a Natalia, vamos a conocerla mejor con sus propias palabras:



ORDENADOR MSX TOSHIBA HX-10, MODELO CON EL QUE NATALIA EMPEZÓ A PROGRAMAR.

AVATAR DE NATALIA EN TWITTER.



FRED PARA ZX SPECTRUM, EL PRIMER JUEGO QUE VIO NATALIA.

¿Cual fue tu primer contacto con la informática?

Pues fue en un cumpleaños de un amiguito del cole, debíamos tener 9 o 10 añitos, y tenía en su salón un ZX Spectrum 'gomas' puesto con el **Fred**. Me enamoré...

Has trabajado profesionalmente haciendo juegos para dispositivos móviles, pero ¿porqué decidiste programar para sistemas retro, y más concretamente para MSX?

Más bien la pregunta debería ser al revés porque, debido a mi primer ordenador (un MSX), es que acabé dedicándome a la programación e incluso al desarrollo de juegos para móviles. Tras mi encuentro con aquel 'gomas' insistí a mis padres para que compraran un ordenador. Mi padre, que sabía algo de programación Basic, me puso como condición que debía aprender a programar antes de que me lo compraran, cosa que ocurrió cuando tuve 11 años. Así que me puse manos a la obra y aprendí leyendo libros y escribiendo programas en hojas de papel antes de que decidieran comprarlo: fue un MSX Toshiba HX-10, y la verdad es que terminé pasando más tiempo programando que jugando con él.



SINCLAIR ZX SPECTRUM, PRIMER CONTACTO CON LA INFORMÁTICA DE NATALIA.

Dentro del campo de la programación retro, ¿qué te inclinó por el género de las aventuras conversacionales? No es de los más extendidos, y menos en MSX.

Pues todo se debió a que, al adquirir una unidad de disco externa para el MSX, en la tienda, nos regalaron un juego llamado **Zakil Wood** que, a pesar de estar en inglés, me enamoró por ser una aventura conversacional, algo a lo que nunca antes había jugado. Era de lo más parecido a un juego ***sandbox*** o de mundo abierto que había en aquella época. Así que, diccionario de inglés en mano, me puse a jugarlo y aunque no conseguí pasármelo lo disfruté mucho.

¿Cual es tu experiencia con las aventuras conversacionales? ¿Cómo las descubriste? ¿Jugaste alguna comercial en su momento?

Posteriormente al **Zakil Wood** fui adquiriendo aventuras en castellano conforme fueron saliendo al mercado, como por ejemplo **La Aventura Original, Jabato, Arquímedes XXI, Cobra's Arc, Los Templos Sagrados**... de algunos de ellos hasta conservo el ticket de Galerías Preciados.

¿Has jugado aventuras caseras, las que antes denominaban *homegrown*, y ahora *homebrew*?

He visto bastantes y me encanta ver el amor, mimo y esfuerzo que los autores les ponen, pero tengo que confesar que no las he jugado mucho. Supongo que es porque me ha terminado gustando más el proceso de su desarrollo que el de jugarlas propiamente dicho. Aún así me encanta ver como la gente sigue creándolas y jugándolas.

Tu primera creación aventurera es una recreación de Zakil Wood para MSX2. ¿Porqué ese juego en concreto?

Pues básicamente como homenaje al primer conversacional que jugué, al que tengo mucho cariño por abrirme en su día la mente a este tipo de juegos. Además me ha servido como campo de pruebas en el desarrollo del interprete MSX2DAAD, cuyo desarrollo corrió paralelo al del **Zakil Wood**.

¿Quieres hacer versiones para otros ordenadores de tu Zakil Wood empleando el DAAD, aunque no puedan mantener el aspecto gráfico?

No lo descarto, no sería demasiado complicado hacerlo ya que ese es el punto fuerte de DAAD, la portabilidad a otras máquinas de los 80, pero de momento prefiero seguir adelante, desarrollando herramientas y ***engines*** para máquinas retro que puedan ayudar a otros autores.

Tu Zakil Wood corre en MSX2 a través de un intérprete del DAAD específico para

ZAKIL WOOD PARA MSX,
Y SU REMAKE EN MSX2



esas máquinas que has desarrollado tú, el MSX2DAAD. ¿Puedes resumir sus propiedades en unas pocas líneas?

Básicamente de trata de un intérprete DAAD para MSX2, desarrollado desde cero en base a la documentación existente. El *core* de DAAD está programado en C buscando tener un código que pudiera servir para ser reutilizado en otros posibles intérpretes, mientras que el código específico de MSX2 (acceso a disco, gráficos, sonido, etc) está desarrollado en ensamblador para un acceso más directo al hardware.



Aparte de los condactos de DAAD se ha implementado también compatibilidad con Maluva y con las extensiones gráficas (GFX) de Atari ST/Amiga/PC, así como soporte de sonido (SFX).

En MSX2 se pueden usar los siguientes modos gráficos:

- SCREEN 5 (256x212x16 colores)
- SCREEN 6 (512x212x4 colores)
- SCREEN 7 (512x212x16 colores)
- SCREEN 8 (256x212x256 colores)
- SCREEN 10 (256x212x12499 colores)
- SCREEN 12 (256x212x19268 colores)

Los modos de 4 y 16 colores son sobre una paleta de 512 colores. Todo esto abre una variedad de formatos gráficos a los juegos desarrollados con DAAD que no se había explorado hasta ahora.



DISCO DE ZAKIL WOOD EN LA VERSIÓN MSX2 DESARROLLADA POR NATALIA.

Has creado también para MSX el formato TSX. ¿En qué consiste?

En realidad no fue creación mía como tal, me explico: el TSX es un formato basado en los TZX de Spectrum al que se le ha añadido un nuevo tipo de bloque para contener datos en formato KCS, la codificación de datos que utilizan los MSX, entre otras máquinas. Este bloque fue ideado por @Blackhole. Lo que sí hice yo fue crear un programa (makeTSX) que pudiera convertir archivos WAV de MSX al formato TSX detectando y extrayendo esos bloques nuevos. También añadi soporte al emulador OpenMSX para que pudiera leer este tipo de ficheros y el desarrollo de algunas herramientas más. A partir de ahí, empezamos a crear archivos TSX y a publicarlos en mi web.

La ventaja de este formato frente a los CAS es que es mucho más fiel a la cinta original, manteniendo por ejemplo los bloques llamados "turbo" que en realidad no eran más que datos en formato Spectrum que se añadían a las cintas como medida de protección al no poderse leer de forma estándar con un MSX. Los archivos CAS por otro lado son más versátiles y cómodos de usar, pero pierden esa fidelidad al original.



LA EDICIÓN ESPECIAL Y LIMITADA DE ZAKIL WOOD DISTRIBUIDA POR MATRA TIENE TODO LO QUE VEIS EN LA IMAGEN, Y SÍ, ¡VA DENTRO DE UN COFRE!

"Prefiero seguir adelante, desarrollando herramientas y engines para máquinas retro que puedan ayudar a otros autores".

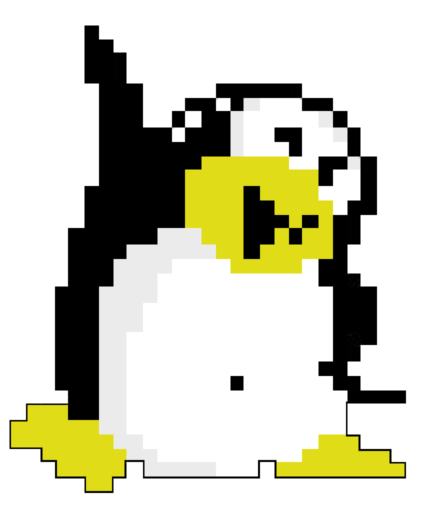
Por tanto, el formato TSX es fundamentalmente un formato de preservación y conservación de software original, mientras que el formato CAS es más para el uso cotidiano de la mayoría de la gente.

Gracias por tus respuestas, y si quieres añadir ahora cualquier otra cosa, siéntete libre de hacerlo.

Simplemente agradecer a la comunidad de RetroAventuras por todo el apoyo recibido en este tiempo que he formado parte de ella y sin cuya ayuda me hubiera sido imposible realizar tanto el MSX2DAAD como el **Zakil Wood Remake.**



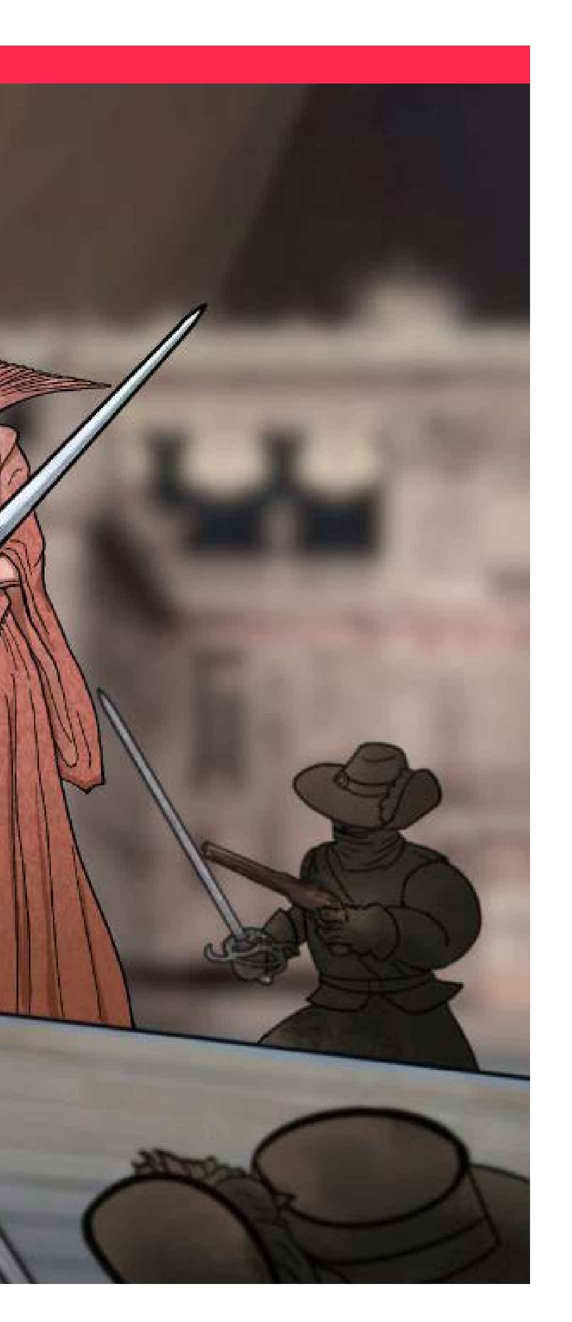
Podéis localizar a Natalia a través de Twitter: @ishwin74





Guía completa de la aventura

- Guía escrita por el autor, Fran Kapilla
- Marzo 2020



“Esta es una historia de aventuras legendarias pero también es una historia de valor y amistad”.

Queridos caaderos, la aventura que he publicado con el nombre **El mosquetero de la reina** no es otra cosa que la transcripción en formato digital para nuestro glorioso Spectrum de un viejo manuscrito que encontré hace poco. Estaba yo de viaje por las tierras francesas de la Gascuña, cuando el profesor de historia local Betrand de Baz me dijo que era poseedor del auténtico diario del mosquetero Dartagnan; diario que halló hace poco en la que creía, la casa de sus padres y al que Dumas nunca pudo acceder. Comenté al profesor la posibilidad de convertir en novela este manuscrito y aceptó pero sólo con una condición: que además debería programar una aventura conversacional porque él era muy aficionado a la ficción interactiva. Así es como nació este juego, entre gente del CAAD, historiadores y leyendas con poco fundamento pero con mucha épica.

Diario del teniente D'Artagnan (al que llamaban Dartagnan)

1. La misión

Cuando Monsieur de Trèville me dio una carta para llevarla a París, no sabía que estaba a punto de comenzar una gran aventura. Hace diez años que sirvo en el regimiento de mosqueteros como teniente y ya casi había olvidado las aventuras y los peligros que rodean ciertas hazañas.

Aunque no leí aquella carta de Trèville, me imaginaba su contenido porque era conocido por mi regimiento que una tropa extranjera tenía pensamiento de avanzar hasta París. Tras entregar la carta en el palacio del Louvre, se me hizo esperar en uno de los pasillos, frente al despacho del cardenal, algo que ya de por sí me gustaba poco.

El guardia no tenía ganas de conversación así que no me quedó más remedio que aguardar. Durante la espera y al borde del aburrimiento, me dio por mirar por la ventana, a ver si el panorama de la ciudad me entretenía. Descubrí que fuera de la ventana, en la pared, asomaba un trocito de tela que se movía. Abrí la ventana, tiré de la tela y sorprendí a un truhán que escalaba lentamente por la fachada del palacio. Un espadachín que trepaba sigiloso y que al verme desenvainó su espada como pudo.

Opción 1: Sin pensarlo demasiado, tiré de la tela con fuerza y conseguí arrastrar al enemigo hasta que lo introduje por la ventana hasta el pasillo del palacio tan violentamente que ambos rodamos por el suelo. El guardia, sorprendido asistió a un duelo rápido entre el truhán y yo. Como el enemigo se levantó antes que yo, me lanzó una estocada, pero yo pude bloquearla con soltura. Eso lo hizo retroceder y entonces vislumbré el momento de atacarlo. Sin embargo, el truhán bloqueó mi espada y consiguió escapar escaleras abajo, hacia el sur.

Bajé las escaleras rápidamente y me encontré una situación inesperada: el enemigo había cogido como rehén a una dama de la Corte. Con mucho tacto y precisión en mis palabras tuve que convencer al enemigo para que sopesase su situación tan desesperada. El tipo bajó su espada tan sólo un segundo, dudoso de sus acciones. Fue el instante justo que necesité para clavarle mi letal espada.



Opción 2: Empujé con todas mis fuerzas al enemigo e hice que se soltase de la pared. Pero cuando el truhán caía, me agarró mi capa y me arrastró al vacío. Ambos caímos estrepitosamente por la fachada y atravesamos la cristalera del ventanal del piso inferior, donde se hallaba el gran salón del palacio. Ante el asombro de todos los nobles que estaban allí, el enemigo y yo comenzamos a luchar. Como él se levantó antes que yo, pudo lanzarme una estocada pero yo bloqueé con soltura. El espadachín enemigo, frustrado, me tiró entonces un enorme candelabro de hierro. Si no me llego a agachar me hubiese dejado inconsciente. El truhán hizo algún gesto mal calculado y tropezó, ese fue el momento ideal para clavarle mi certera espada. El estupor de los nobles era mayúsculo.

Registré el cuerpo inerte del enemigo y comprobé que bajo la capa, había ciertos ropajes extranjeros. El grupo de nobles empezó a murmurar entorno al cuerpo y pude oír que por lo visto cada vez se están dando más casos de espías austríacos que intentan infiltrarse en Francia. Después subí al piso superior, el guardia me hizo una reverencia, muy contento por mi labor contra el espía extranjero. Me abrió la puerta y pude entrar en el despacho del cardenal Richelieu.

El cardenal estaba contemplando el ventanal, absorto en el paisaje. Al aproximarme hacia él, pude advertir que en la mesa de su despacho había un diario con algo manuscrito. Abrí bien los ojos, por si podía leer el contenido, pero en ese instante, Richelieu advirtió mi presencia. El cardenal me explicó que pese a nuestras desavenencias pasadas, él sabía muy bien de mis hazañas, por eso quería que le sirviese en una nueva misión. Me entregó una carta cerrada y me dijo que debía llegar a Versalles y entregársela al rey en persona. ¿Sería una oportunidad de ascenso para mí? ¿Quizá la de alguna recompensa extra? Me pareció buena idea ocuparme de la misión del cardenal y aunque me hubiese parecido mal, tampoco hubiese podido negarme dada mi posición en aquel momento.

2. El salvoconducto

Salí del palacio hasta el jardín de fuentes y estatuas. Ahí encontré a mi fiel caballo. Me monté y troté rumbo sur, fuera de las murallas del Louvre. Cabalgué hacia el este, hasta el barrio de Illê de Cité. Allí desmonté mi corcel tras admirar la belleza de nuestra fabulosa catedral. Decidí entrar a Notre-Dame, caminé por la nave izquierda, por entre una fila de estatuas de santos, al final, en el oratorio, encontré al secretario de la reina, un personaje bastante importante que se ocupaba de los asuntos diplomáticos de Su Majestad Ana.

Hablé con el secretario y me entregó un papel que pretendía darme si me encontraba, era un salvoconducto para poder moverme por la ciudad libremente, un papel firmado por la reina expresamente para mí.

3. El nuevo abad

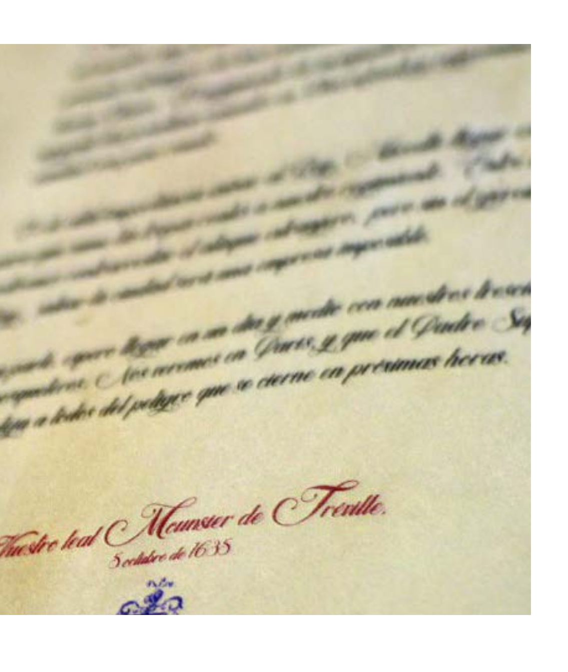
Me dirigí hasta la nave a la derecha, donde están los grandes cuadros con pasajes bíblicos y la puerta que sube a las estancias privadas. Abrí dicha portezuela y subí hasta las habitaciones del abad.

Encontré en el lugar cierto desorden que me extrañó, había demasiadas botellas de vino abiertas. A un lado de la estancia, había una cama con cortinas cerradas. Advertí algún leve movimiento en su interior, así que abrí las cortinas bruscamente. Observé a mi antiguo amigo, el mosquetero Aramis, semidesnudo y abrazado a una dama. Aramis, enfurecido cogió la espada que tenía cercana y la dama, despavorida huyó del lugar mientras se vestía a trompicones. Cuando mi amigo reparó en mi rostro y vio que yo era Dartagnan, dejó su espada y me saludó con alegría.

Hablando con Aramis, me recordó que además de servir en el ejército como mosquetero, también servía al clero y que estaba pensando en abandonar la vida militar totalmente para asentarse como joven abad. Aramis también me pidió que le acompañase a buscar a Porthos pero que le diese un tiempo para solucionar la delicada situación con su dama de compañía ya que por lo visto era una mujer de alta alcurnia. Mientras Aramis solucionaba sus asuntos, yo tenía tiempo para seguir con mi misión.



Hablé con el secretario y me entregó un papel que pretendía darme si me encontraba, era un salvoconducto para poder moverme por la ciudad libremente, un papel firmado por la reina expresamente para mí.



4. El pescador

Salí de la catedral, monté mi caballo y me dirigí al este. Justo en el monumental arco de salida de París me paró una patrulla de cuatro hombres armados que me rodearon. Los hombres tenían la misión de no dejar entrar ni salir a nadie de la ciudad, precisamente para evitar el paso de espías extranjeros. Les mostré el salvoconducto de la reina y eso me sirvió para que se marchasen hacia otras calles.

Desmonté el caballo en aquel mismo lugar y bajé unas escaleras paralelas al Pont Neuf hasta la ribera del río Sena. Encontré a un plebeyo pescando tranquilamente, hablé con él y me contó que en aquel lugar había poca pesca pero que más al norte, por la zona del río Aisne, picaban mucho más. También me contó algo sobre el uso de las barcas y cómo atarlas bien para evitar problemas. Y por último, parece que le caí bien, me regaló una capa embozada. Aunque la capa no valía apenas nada, le regalé una moneda, asì de generosos somos los mosqueteros.

5. El asalto callejero

Subí hasta la calle y monté mi caballo de nuevo y fui hacia el oeste, pensé que antes de salir de la ciudad podría equiparme mejor. Más allá de la Place de la Vendôme, en la Avenida Champs de Mars, tuve un peligroso encuentro. Un caballero salió por callejuela, se interpuso en mi camino con la espada en la mano e hizo que mi caballo, asustado por

por la presencia inesperada me tirase al suelo. El caballo huyó por unas calles al sur.

El espadachín me lanzó una estocada mientras me levantaba. La bloqueé con tal destreza, que el enemigo quedó algo indefenso. En ese momento, aproveché para atacar, sin embargo, él también bloqueó mi espadazo con destreza. Acto seguido, el enemigo me lanzó otra estocada, inesperada, directa a mis piernas. Como no me daba tiempo a bloquear un golpe tan sucio, salté y la espada enemiga pasó silbando bajo mis piernas. El enemigo cayó al suelo por la maniobra y fue cuando aproveché para clavarle mi letal acero.

Examiné el cuerpo de mi enemigo y descubrí un papelito escrito que no me dejaba ninguna duda que era un espía extranjero enviado expresamente para acabar conmigo.

6. La brújula y el mapa

Ya que estaba allí, entré en el cuartel de los mosqueteros. El lugar tenía una vigilancia mínima porque el regimiento estaba casi al completo en Pierrefonds. Subí al despacho del capitán y estudié el mapa de la pared. Conozco bien la zona pero no está de más mirarla de vez en cuando, para saber callejear por los barrios y para recordar que Versalles está al oeste y que el castillo de Pierrefonds está hacia el este.

Vi un bulto en una esquina del mapa, había algo debajo. Levanté la esquina y descubrí una brújula. Parece que Trèville guardaba ahí su brújula; la cogí sin preguntar como un préstamo porque los bosques son oscuros y extensos. Volví a salir del cuartel, tenía que buscar mi caballo.

7. Malandrines en la taberna

Caminé hacia el sur y en el barrio de Montparnasse encontré mi caballo. Monté y fui hacia el norte, hacia la apartada zona de Champs Elysèes, una zona poco segura para ir caminando por el asalto de bandas de ladrones. Sin bajar del caballo (por si acaso venían asaltadores), me quité el traje de mosquetero y me puse la capa embozada que me regaló el pescador. La taberna "La Brètigny" no es un lugar seguro para mostrar mi atuendo de mosquetero, al menos si voy sólo. En otras ocasiones cuando he entrado con mi atuendo de mosquetero, la agitación ha sido peligrosa.

Desmonté y entré rápidamente. La taberna era un antro de los peores que he visto. Vi una larga cuerda liada en un rincón. Pensé que me podría venir bien, así que la cogí. Entonces ocurrió algo que no me esperaba. Yo pensaba que con mi disfraz nadie iba a reparar en mí, pero resulta que los truhanes que allí bebían, creyeron al ver mi capa, que yo era el pescador y que además iba a recoger la cuerda que era suya. Me insultaron porque había alguna deuda pendiente; intentaron cogerme pero pude escaparme por la puerta aunque uno de los borrachos me dio un gran tiróm de la capa y salí sin ella. Bueno, al menos tenía la cuerda.

8. Hacia Pierrefonds

Monté mi caballo de nuevo y me dirigí callejeando, hacia la salida de la ciudad del este, por donde ya estuve antes. Me dirigí al este, saliendo de la ciudad y emprendiendo un pequeño viaje a través del bosque y el valle de Marne. Cuando vislumbré el antiquísimo castillo, sonaron un par de disparos de mosquete que cayeron cerca de mí. Recordé entonces que no llevaba mi traje de mosquetero puesto, con las prisas, al salir de la taberna lo había olvidado. El ejército tenía órdenes de disparar a matar a cualquier intruso no autorizado, tuve mucha suerte de no ser alcanzado. Me puse mi traje de teniente rápidamente, antes de que pasase más tiempo y al instante uno de los soldados que se escondía en la foresta me reconoció. Acabó el peligro.

9. Encuentro con el regimiento

Me acerqué al antiguo castillo Pierrefonds, un bastión abandonado que era usado para prácticas militares. Apostado a pies del derruido castillo, estaba el numeroso regimiento de mosqueteros, ciento cincuenta valientes diestros que estaban ejercitándose con espada y pistola.

Al hablar con algunos amigos del ejército me contaron que estaban paralizados por un problema con la artillería más al norte y que estaban esperando órdenes. Localicé la amplia tienda de campaña del capitán, desmonté y entré. Dentro, encontré a Monsieur de Trèville y a mi amigo, el mosquetero Athos; estaban planificando algunas estrategias frente a un mapa de la zona.

Athos se alegró mucho de verme porque hacía casi un mes que no coincidía con él. Me dijo que estaban enfrascados en solucionar el problema que tenían al norte. Al capitán Trèville sobre la nueva misión que el cardenal me había dado, la de llevar la carta a Versalles. Me dijo que no perdiese tiempo y que fuese al palacio Versalles. También me dio una llave, por si necesitaba algún fusil mosquete de la armería, ya que el paso por el bosque del oeste podría ser peligroso.

10. El puente roto

Pensé que con la llave de la armería ya podría ir a Versalles pero también pensé que podría ayudar al regimiento con su problema, así que fui al norte. Hallé que el enorme puente de piedra que une el condado de Pierrefonds y Compiege estaba roto por la mitad y que al otro lado del puente estaba parte del ejército con muchos cañones.

Bajé por un sendero de tierra hasta la orilla sur del río Aisne. Vi un poste y recordé lo que me dijo el pescador, todo aquello de la pesca usando cuerdas atadas, pensé que quizá así podríamos hacer pasar a los soldados así que até un extremo de la cuerda al poste. Ahora tenía que pasar yo al otro lado, así que subí de nuevo al puente. Pensé que la rotura podría ser saltada por mi caballo así que me llené de valor y corrí por el puente. Antes de llegar a la rotura, salté con el caballo y pude llegar al otro lado.

11. La goleta

El grupo de diez mosqueteros que vigilaba los cañones me explicaron que hubo intercambio de cañonazos breve y que un contingente austríaco, antes de retirarse, reventó el puente justo antes de que nuestra artillería pesada pasase al otro lado. Desde hacía algunas horas estaban esperando a que el capitán encontrase una solución.

Bajé por el sendero que me llevó a la orilla norte del río. Allí encontré otro poste y una goleta aparcada fuera de la corriente del río. Até el otro extremo de la cuerda al poste y empecé a comprender el modo de pesca en esta zona. El pescador solìa usar su cuerda y su goleta para sujetarse con fuerza y evitar que la corriente arrastrase la embarcación. Podría servirnos para nuestro problema.

Subí donde estaban los soldados. Empujé la artillería hacia el sendero. En cuanto me vieron empujando uno de los cañones, el resto de mosqueteros me imitaron y se pusieron a empujar el resto de armamento hacia la orilla.

Después embarcamos la artillería en la goleta. Me aseguré de tener el caballo conmigo (cosa importante) y ya estaba todo listo para navegar. Entre todos los soldados fuimos tirando de la cuerda, atravesando el río. Hicimos pasar la goleta, con los cañones, de una orilla hasta la otra.



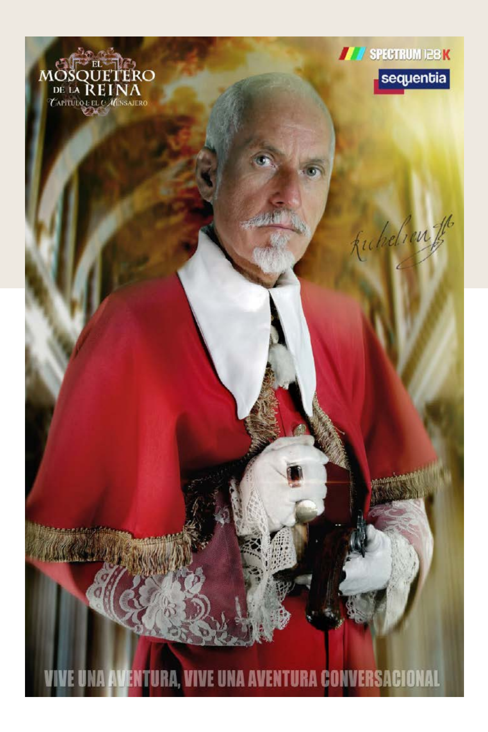
12. El mosquete

Regresé al campamento, como ya se había solucionado el problema con la artillería, el ejército estaba movilizándose, rumbo hacia París en una larga columna de soldados y cañones. El capitán y Athos ya no estaban allí.

Cabalgué hacia París. Atravesé la ciudad hasta llegar al Champs de Mars, desmonté y entré en el cuartel. Bajé al sótano, abrí el armario con la llave del capitán y pude coger un preciado mosquete, el mejor arma de fuego que tenemos hoy día.

Como ya me veía preparado para el viaje, me dirigí hacia la salida oeste de la ciudad y desde allí, cabalgué hacia el oeste. Al cabo de un rato de viaje, me perdí en el bosque, son muchos los senderos y es fácil perderse si no vas con un guía o con una brújula.





13. Camino a Versalles

Como ya me veía preparado para el viaje, me dirigí hacia la salida oeste de la ciudad y desde allí, cabalgué hacia el oeste. Al cabo de un rato de viaje, me perdí en el bosque, son muchos los senderos y es fácil perderse si no vas con un guía o con una brújula. Me orienté y encontré el camino del oeste de nuevo.

Proseguí el camino a todo galope, pero de repente, cinco desconocidos a caballo me esperaban al final del camino de la foresta. Estaba claro que tenían intenciones de acabar conmigo porque empezaron a disparar sus pistolas desde cierta distancia. Como yo tenía mi largo y preciso mosquete, lo recargué, disparé y acabé con uno de los cinco. El resto se lanzó a todo galope hacia mi posición, espada en mano, vinieron tan caóticamente que vi la oportunidad de ser el primero en atacar con la espada, así que atravesé a uno.

Los tres que quedaban empezaron a lanzarme estocadas. Una la bloqueé, otra, que me venía a la cara, la evité agachándome; y la tercera también la bloqueé con mi acero. Tras esta maniobra triple, pude ser yo quien atacase con la espada y así di muerte a otro más.

Quedaban dos, uno de ellos me lanzó una estocada a la cabeza, yo me agaché y después pude ser yo quien clavase la espada a mi rival. El único enemigo que quedaba, al verse sólo, huyó del lugar a todo galope por entre los caminos del bosque.

Era vital no dejarlo escapar porque podría avisar al resto del ejército o volver luego a por mí. Recargué el mosquete y aunque estaba ya a mucha distancia, lo abatí de un disparo.

14. Audiencia con el rey

Llegué hasta las puertas del palacio más magnífico: Versalles. Seis soldados de élite estaban haciendo la ronda de vigilancia. Para no jugármela con el carácter imprevisto de este regimiento, les mostré el salvoconducto de la reina. Me dieron paso al interior.

Pasé por unas salas lujosas que en pocas ocasiones he podido visitar y al final, en trono brillante, estaba el rey Louis XIII hablando con su arquitecto real. No es sencillo acercarse a hablar con el rey, así que de manera visible, mostré el mensaje al rey y rápidamente un lacayo se lo acercó. La reacción del rey, tras leer el mensaje del cardenal me sorprendió mucho y nuevamente me devolvió el mensaje para que se lo entregase de nuevo a Richelieu.

Salí del palacio contrariado y regresé a París sin saber muy bien qué hacer.

15. El plan de Athos

Cuando pasé por el barrio de Montparnasse, frente la pensión donde vivo, estaba la hermosa holandesa haciéndome señas. Me dijo, con su acento extranjero, que había un espadachín esperándome en mi habitación. Entré a la pensión y subí receloso, espada en mano.

Estás montado a caballo.
Aramis está aquí, a caballo.

¿El siguiente paso?
DISPARAR EL MOSQUETE

Disparas.

Lejos de encontrar un nuevo peligro, encontré a mi amigo Athos, que había venido con el regimiento de mosqueteros que estaba en Pierrefonds.

Athos me contó que la guerra era inminente y que tenía muchas sospechas de la lealtad de Richelieu. Me preguntó que había leído el mensaje que yo tenía. Dudé un instante si romper el aristocrático sello lacrado, pero finalmente abrí la carta y la leí. Efectivamente, el mensaje no advertía al rey sobre la guerra. Había algo extraño en el comportamiento del cardenal. Athos me dijo si tenía un plan, él iba a buscar a una persona muy especial que nos ayudaría y mientras, yo debía reunir a los antiguos amigos, a Aramis y a Porthos. Todos juntos, nos veríamos frente a la Bastilla.

16. En busca de Aramis y Porthos

Salí de la posada y me dirigí a la catedral rápidamente. Subí a las habitaciones del abad y Aramis ya estaba vestido con el uniforme de mosquetero. Me dijo que era el momento de buscar a Porthos, que sabía que estaba en la taberna, así que ambos, salimos de la catedral. Aramis montó en su caballo y yo en el mío.

Llegamos hasta Champs Elysées, desmontamos y entramos en la taberna. No es lo mismo ser dos que ir uno sólo; como íba con Aramis, ya no hacía falta ningún disfraz en la taberna. En cuanto entramos, todos los truhanes nos miraron alertados. El ambiente era tenso y uno de ellos me escupió de cerca. No pude resistirme a golpear al malandrín. Mi golpe lo lanzó contra una mesa y acto seguido comenzó una gran pelea en la taberna.

De repente apareció Porthos, dando mamporros y puñetazos. Me tiraron un taburete a la cabeza, me agaché y me salvé así de un golpe tremendo. Comenzaron a volar taburetes y mesas de un extremo a otro. El caos era tal, que el uso de la espada o el mosquete era inútil, así que me sumé a lanzar taburetes. Los borrachos acabaron huyendo de la taberna. El local quedó destrozado. Porthos montó su caballo y se sumó a nuestra compañía.

17. El anillo de la condesa

Desde la taberna, cabalgamos hasta la Place de la Gare, el barrio está al sur de Notre-Dame y es un lugar oscuro y peligroso. Junto a la prisión de la Bastilla, estaba Athos esperándonos. Iba acompañado de una mujer que se notaba que era de alta alcurnia, aunque se cubría el rostro con una máscara.

La condesa nos dijo, mientras anochecía, que quería ayudarnos porque de alguna manera había que salvar la ciudad y que éramos los únicos capaces de advertir al rey del peligro auténtico de las tropas austríacas. La dama nos dio un anillo y nos dio unas instrucciones precisas para entregar este anillo a otra persona en el palacio del Louvre. Las instrucciones eran muchas, tendría que haberlas apuntado pero como tengo buena memoria, no me hizo falta.

18. Las campanas de Notre-Dame

Nos despedimos de la condesa y con el anillo; fuimos a la catedral porque recordé que arriba, en el campanario, vi un garfio enganchado en una cadena y la condesa dijo algo de trepar por una pared, ese garfio nos vendría de maravilla. Estaba tan alto que no podÌamos cogerlo con nada a mano. Pero Aramis me dio la solución, me dijo que ya que éramos tres, que nos subiéramos uno encima de otro, como una torre humana.

Eso mismo hicimos, Porthos nos sujetaba a todos desde abajo y yo trepé sobre los hombros de cada uno. Cuando llegué arriba comprobé que no llegaba al garfio porque el patán de Porthos estaba a tres o cuatro pasos de la cadena. Me preguntó que si caminaba para acercarse y le dije que no, ya que temía que nos tirase a todos desde una altura descomunal.

Con mi agilidad, desde la torre humana, salté hacia la cadena. Con una mano cogí el garfio y con otra me agarré a la cadena, que fue bajando rápidamente y me deposité en el suelo. Sin embargo, después de mi acción, las campanas empezaron a sonar estruendosamente y acto seguido se oyeron cañonazos en la lejanía. Supusimos que era el ejército enemigo que ya estaba cerca. Creo que de alguna manera avisamos a los enemigos sin nosotros quererlo...

19. Infiltrados en el palacio

En cuanto tuve el garfio atado a la cuerda, fuimos rápidamente hacia el palacio principal de París. En cuanto entramos al jardín del palacio, advertimos la presencia de dos guardias haciendo la ronda nocturna. No queríamos usar las armas contra los nuestros pero si nos descubrían, podrían echarnos, o apresarnos o investigar nuestras intenciones, así que no quedó más remedio que esconderse tras una estatua. Los guardias no nos detectaron, siguieron caminando tranquilamente y cuando estuvieron cerca, les golpeé en la cabeza y cayeron inconscientes.

Entramos al palacio. Recordé que cuando Richelieu me encargó la misión, no pude leer su agenda y pensé que quizá ahora serìa el momento ideal, al amparo de la noche y con la presencia de mis amigos. Subimos las escaleras del norte de la sala y entramos en el despacho de Richelieu.

Mis amigos se pusieron a charlar con el cardenal y éste se sorprendió de vernos a todos juntos de nuevo. Se mostró más amable de lo normal (yo pienso que estaba



Entramos al palacio. Recordé que cuando Richelieu me encargó la misión, no pude leer su agenda y pensé que quizá ahora sería el momento ideal.

nervioso interiormente al ver a sus antiguos rivales); mientras Athos, Porthos y Aramis entretenían al cardenal, yo aproveché para leer la agenda de la mesa.

20. El jardín secreto

Salimos del despacho y regresamos al salón inferior. Esperamos un rato; el cansancio nocturno fue retirando a los nobles que estaban en la sala. Cuando nos quedamos solos, empujé una de las gárgolas de la chimenea. Al presionar la figura, se abrió un pasadizo secreto dentro de la chimenea.

Entramos al pasadizo y nos condujo hacia un jardín secreto situado en la parte trasera del palacio, un lugar donde no se puede acceder de forma común. Sin embargo, en la oscuridad de aquel lugar había dos guardias paseando. Sin pensarlo, les golpeamos en la cabeza y los dejamos durmiendo.

Luego le di la cuerda a Porthos porque era el más fuerte de los cuatro. Sólo él podía lanzar la cuerda con garfio tan alto que se enganchase en el segundo piso.

21. Subiendo por la pared

Mientras Porthos sujetaba la cuerda para que no se moviese demasiado, el resto trepamos. Fuimos subiendo con cuidado, sin hacer otra cosa que estar atentos a la cuerda porque sino podríamos caer. Cuando llegamos al primer piso, supuse que ahí es donde estaba el despacho del cardenal, así que seguimos trepando hasta el segundo piso. Abrimos la ventana y entramos.

22. La habitación de la reina

Comprobamos que estábamos en la alcoba de la reina Ana y con más estupor, comprobamos que la mismísima reina, asustada, nos preguntaba quiénes éramos, que iba a llamar a su guardia. Rápidamente, le mostré a la reina el anillo de la condesa. La bella Ana de Francia cogió el anillo y comprendió que nosotros éramos los enviados de su amiga la condesa.

Sin perder tiempo, la reina cogió papel, pluma y tinta y se puso a escribir un nuevo mensaje. Nos explicó que había estado entrenando el estilo de letra de Richelieu, así que la propia reina imitó y falsificó un mensaje. Parecía que el propio cardenal avisaba de la gravedad del asunto de la guerra.

La reina nos dio su bendición y nos marchamos por la ventana con el mensaje falso.

23. El último duelo

Descendimos por la cuerda. Entramos en el pasadizo hasta salir por la chimenea. Salimos del palacio, montamos los caballos y nos dirigimos rumbo a Versalles, a llevar el nuevo mensaje al rey.

Cuando llegamos al arco de salida de la ciudad del oeste, descubrimos un nuevo obstáculo. Había ocho guardias del cardenal delante de la salida del oeste. No entendimos cómo el cardenal se enteró de nuestro plan... Los guardias del cardenal que querían evitar nuestro plan a toda costa, y encima eran ocho contra cuatro. Estaba claro que querían el mensaje.

Desmonté el caballo y súbitamente me atacaron dos al mismo tiempo. Bloqueé ambas espadas con maestría y los enemigos me lanzaron unas estocadas bajas hacia mis rodillas. Di un enorme salto y sus espadas pasaron bajo mis piernas. Estando en el aire, súbitamente me agarré a la cornisa del arco de piedra, y se me cayó la espada!

Los enemigos estaban debajo de mí y yo me había quedado sin espada. Cuando


EL
MOSQUETERO
DE LA REINA
CAPÍTULO I: EL MENSAJERO

alzaron la mirada, antes de que hiciesen nada, me decidí por patear sus cabezas a ambos. El puntapié los hizo rodar al mismo tiempo. También caí y vi mi espada cercana, la cogí. Pero justo cuando me levantaba, uno de los guardias me disparó con su pistola.

Me impactó en el hombro, aunque no era letal, el dolor era terrible. Se me cayó la espada otra vez. Los enemigos, dispuestos a acabar conmigo, me lanzaron una estocada al rostro. Yo me agaché para evitar sus aceros y volví a ver mi espada. La cogí y justamente me venía otra estocada al pecho. La bloqueé con tal soltura, pese a estar herido, que hice que el enemigo perdiese su espada. En ese momento, ataqué de una forma magistral. Pude atravesar a los dos enemigos al mismo tiempo.

24. La emboscada final

El duelo terminó. Mis compañeros habían eliminado a sus enemigos, dos por cabeza. Aunque todos estábamos heridos, seguíamos en pie. Volvimos a montar y cabalgamos hacia el oeste. Nuevamente, en mitad del bosque, con la brújula, nos orientamos hacia Versalles.

Cuando llevábamos un rato de galope, cayó cerca de nosotros un enorme disparo de cañón, que no nos dio por suerte. Detrás del humo, al final del camino vimos una emboscada tremenda. Se trataba de una pequeña avanzada del ejército austríaco. Eran diez soldados y cuatro cañones cargados y preparados para dispararnos. Estaba claro que no querían que fuéramos a avisar al rey.

Mis tres amigos empezaron a desmoralizarse. Veían la situación tan mal, tan peligrosa (¡no podíamos luchar contra cuatro cañones que nos apuntaban!) que se vinieron abajo. Hablaron de rendirse porque ya no era posible la retirada. En ese momento de desánimo general, saqué mi espada al viento y grité nuestro lema:

¡Uno para todos y todos para uno!

Al instante, mis amigos se llenaron del valor que necesitaban. Sin pensarlo (estas cosas hay que hacerlas sin pensarlas) me puse a galopar y mis amigos me siguieron. Los soldados austríacos no daban crédito y empezaron a disparar con tal torpeza que no acertaron a darnos.

Cabalgamos entre el humo y el fuego de los cañones y de repente llegamos hasta la línea enemiga. Justo antes de estrellarnos contra los cañones, dimos un enorme salto con los caballos y pasamos por encima de ellos.

25. Lo conseguimos

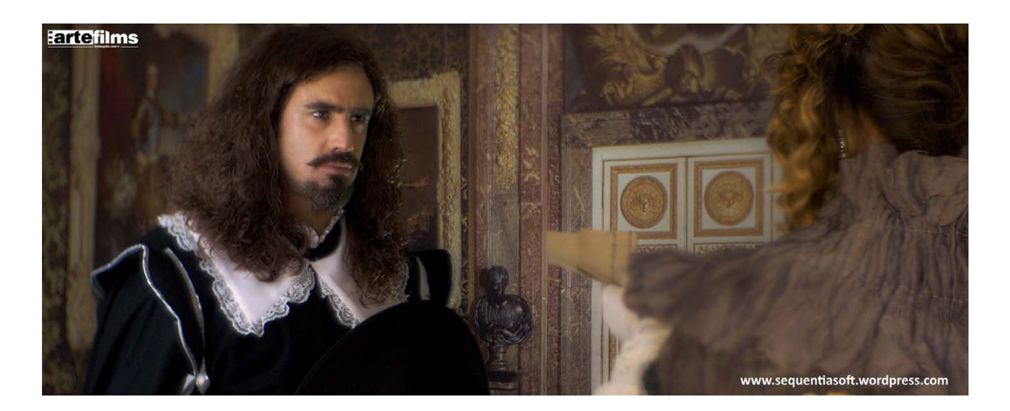
Dejamos atrás a nuestros enemigos extranjeros, muy enfadados. Rápidamente salimos del bosque y llegamos a Versalles. Tuve que volver a mostrar el salvoconducto a los seis guardias de élite, porque son así de testarudos y estrictos.

Entramos al palacio de Versalles y ante el asombro de todos los asistentes, que nos veían a los cuatro malheridos y sangrantes, nos acercamos al rey. Mostré el mensaje (falsificado) al rey y éste lo leyó.

Era el mensaje falsificado por la reina en el que se avisaba de la proximidad de la guerra. El rey reaccionó al instante, llamando a todos sus generales y movilizando a sus emisarios y guardias. Las tropas reales estaban a punto de moverse hacia París desde otra ciudad, pero la gran pregunta era ¿podría aguantar París el asedio enemigo? ¿Aguantaría el regimiento de mosqueteros hasta la llegada del ejército de nuestro rey?
Todo parecía indicar que la aventura iba a proseguir.

Fin de “El mosquetero de la reina, capÌtulo I” Prosigue en el Capítulo II: El fin de una época.

El duelo terminó. Mis compañeros habían eliminado a sus enemigos, dos por cabeza. Aunque todos estábamos heridos, seguíamos en pie.



Trucos

- CHEAT CABALLO > Te lleva a la escena de la lucha contra los cinco jinetes.
- CHEAT ARTILLERÍA > Te lleva a la escena de la última emboscada.
- CHEAT ESPADA > Te lleva a la escena del último duelo.

Solución del capítulo 1

RESCATE 2019

Guía escrita por ALBERTO R. CUESTA

Año 2019. El futuro.
La raza humana se ha expandido por la galaxia.
El espacio exterior ha abierto un nuevo horizonte para exploradores, científicos y comerciantes.
También para contrabandistas, piratas y evadidos de la justicia.
La Ganímedes, una pequeña nave intergaláctica que se dedica un poco a todo, según las circunstancias y la necesidad, se encuentra varada en un planeta lejano en el que varios tripulantes han desaparecido...


GANIMEDES

Despertamos en el camarote de la nave, donde están las literas de la tripulación. Si examinamos la litera de Benoit encontramos una tablet, que nos indica las coordenadas donde ha ido (O022C7).

Nos encontramos con Jim que nos indica que no están ni Mikhail ni Benoit y que Cher (el ordenador de a bordo) por alguna razón está callada, además de que los motores de la nave están rotos.

Dando vueltas por la nave nos encontramos con un dispensador de comida. Cuando nos entre el hambre podremos usarlo para poder comer una ración o llevar dicha ración encima para comerla más tarde.

En la sala de máquinas solemos encontrar a Jim trabajando, si no está durmiendo o comiendo. Para conseguir información, preguntamos a Jim acerca de Benot, Mikhail, el "Pasajero Zero" y Cher.

En el puente de mando podemos examinar la consola (Cher) y comprobar que no funciona, así que nos tocará arregarla. Tras una conversación con Jim nos enteramos de que podemos resetear a Cher con el uso de la llave Torx t10, que debería estar en la caja de herramientas, pero... La caja de herramientas ha desaparecido. Quizá Benoit se la ha llevado y usado para pagar sus deudas.

En la bahía de embarque podemos ver que la cápsula funciona a través del uso de coordenadas a través de un teclado. Sería buena idea usar las coordenadas que conseguimos en la tablet del desaparecido Benoit. Si queremos volver a la nave nos indica que basta con teclear 'GANIMEDES'.

Bajamos al planeta con las coordenadas de la tablet, que llevaremos encima. Llevaremos una ración de comida en el bolsillo por si nos entra hambre.

Una vez llegados al planeta, salimos de la cápsula y nos dirijimos a la ciudad atravesando el desierto hacia el este. Recordaremos la ubicación de la cápsula en caso de que nos entre sueño y tener que descansar.

En un callejón al norte de la zona de mercado donde venden pescado frito hay un cubo de agua fría con hielo. Si lo queremos coger, necesitaremos una distracción.

En otro callejón al sur se encuentra Benoit. Parece que le han dado una buena paliza. Al ver que llevamos la tablet, nos la coge.

Benoit y un gato que se encuentra también en el callejón nos agradecerán algo de comida. A ninguno les gusta la ración de comida de la nave, por lo que les daremos de comer algo de lo que encontremos en el puesto de comida del callejón al norte.

Preguntamos a Benoit qué ha pasado para que nos cuente su historia... Bajó con una chica que conoció online, pero durante la visita perdió todo su dinero en el casino y el exnovio de la chica apareció. Parece que al exnovio no le hizo gracia que estuviera acompañada. Tenemos la sospecha de que Benoit tiene la caja de herramientas y le preguntamos por ellas.

> “Para conseguir información, preguntamos a Jim acerca de Benot, Mikhail, el “Pasajero Zero” y Cher”.

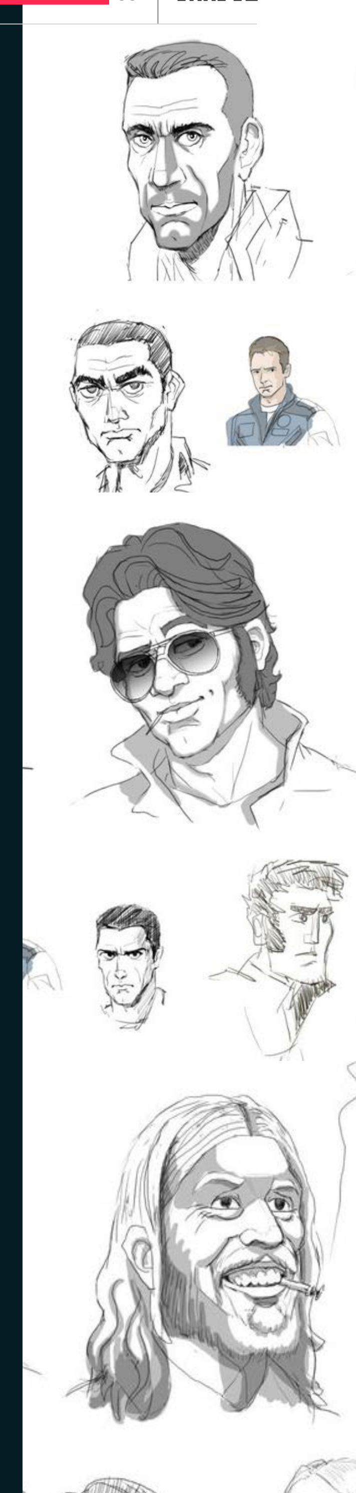
Conseguimos saber que están en la tienda de segunda mano. Y que no se movería de ahì sin una ducha que le espabile y algo de comer. Así que compramos raciones de comida de pescado para Benoit y el gato.

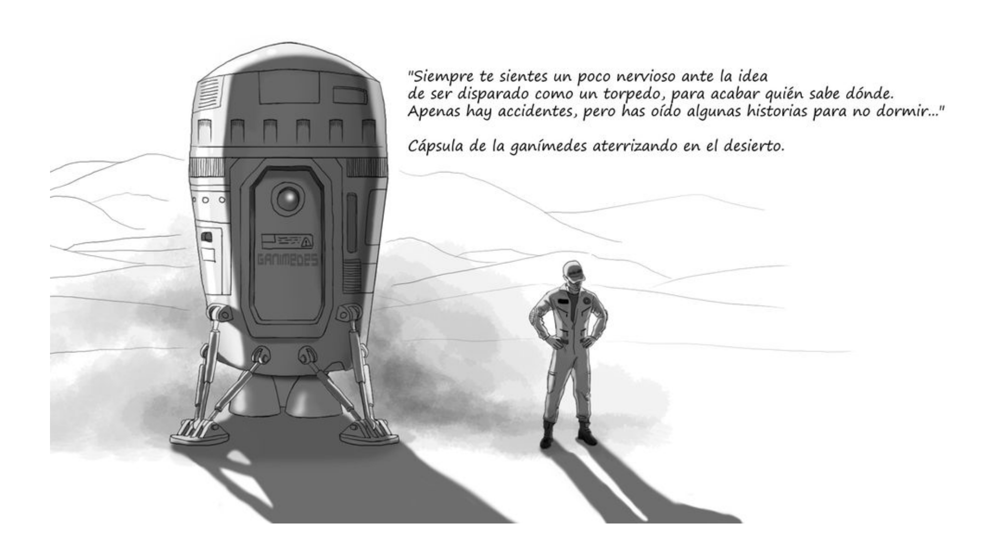
Cuando el gato ya ha comido, le podemos coger y dirigirnos al puesto de comida, donde lo soltaremos. Entre la confusión, cogemos el cubo de agua para que Benoit se dé la ansiada ducha de agua helada. Ya está listo para venir con nosotros cuando se lo pidamos.

Si examinamos los negocios y tiendas del mercado de la calle principal podemos ver que hay tres sitios que podemos visitar:

1. La tienda de segunda mano
2. Un bar de mal aspecto
3. Un local de señores de compañía

En la tienda de segunda mano encontramos la caja de herramientas (80 créditos) y un sable láser (60 créditos), pero no disponemos de tanto dinero.





<Esta parte no es necesaria para acabar el juego>

Si avanzamos por el pueblo hacia el este a la zona residencial podemos ver a una anciana cargada con un saco de patatas muy pesado, y que nos agradece que la ayudemos a llevárselo a casa. Una vez en la casa de la anciana podemos ver que hay un robot apagado mientras ella se pone a hacer la comida. Una vez interrogamos a la anciana acerca del robot ésta nos cuenta que su nieto Fifo lo ha apagado y no sabe cómo volver a encenderlo, pidiéndonos que le preguntemos a su nieto cómo se hace. También nos cuenta que su nieto es relaciones públicas y que está trabajando. Habrá que ir a buscarle.

Vamos seguidamente al local de señores de compañía, pero no podemos entrar. Por el interfono indicamos que queremos hablar con Fifo. Nos abren la puerta para que podamos charlar un momento con él. Fifo aparece y aprovechamos para preguntarle cómo encender el robot de la anciana, preguntando por su abuela y luego por el robot (que resulta llamarse Isaac). Así nos enteramos de cómo apargarlo y encenderlo a voluntad: que juegue a las tres en raya o diciéndole “fin de juego”. Con esta información ya podemos ir a desbloquear a isaac.

<Fin de la parte no necesaria para acabar el juego>

Vamos al bar. Parece que Benoit está en su salsa y no deja de dar la paliza para tomarse algo. Ni caso. Escuchamos con atención a lo que le dicen al portero al oído, lo que parece ser una contraseña: ZERO XRAY SUGAR. Tras decir esta contraseña al portero, vemos que se trata del acceso a una timba, pero mejor que entre Benoit. Le damos la contraseña a Benoit, el cual se apresura a coger el dinero y a entrar a jugar.

Tras un largo rato de juego, Benoit aparece con un fajo de billetes que ha ganado jugando. Son muchos créditos, suficientes para recuperar la caja de herramientas y quizá comprar algo más. Vamos a la tienda de segunda mano y compramos la caja de herramientas y el sable láser. Este último, tras un examen más cuidadoso, descubrimos que ¡es una linterna!

Ya no tenemos nada más que hacer en el planeta, así que volvemos a la nave a arreglar a Cher con la herramienta. En la caja de herramientas está la llave Torx T10, de donde debemos sacarla para reiniciar a Cher con ella. Cher se activa tras el reinicio.

A Cher le gusta tomarnos el pelo y nos hace creer que no nos entiende. Pero insistimos acerca de que nos cuente dónde ha ido Mikhail, el Pasajero Zero y la identidad del misterioso pasajero. Resulta que no sabe mucho del tema. Pero nos cuenta que Antarius es el origen de donde se recogió al pasajero. Necesitamos las coordenadas, que Cher nos da (D62816) para intentar buscar alguna pista sobre su origen. Es evidente que tendremos que ir solos, nadie más de la nave nos va a ayudar



"Por un momento has conservado la esperanza de despertar en algún otro sitio. Pero no, sigues aquí. El mismo antro estrecho y mal ventilado en el que has pasado los últimos ¿cuatro meses? Has perdido la cuenta del tiempo".

Camarote de la Ganímedes.

Tras poner las coordenadas en la cápsula de la nave llegamos a Antarius. Al salir de la cápsula nos encontramos en la plataforma de aterrizaje, donde destaca un edificio, el cual rodeamos si vamos hacia el norte. Allí nos encontramos con un desagüe. Lo podemos iluminar con la linterna para ver en su interior, examinándolo. Nada de interés. Por ahora.

Nos dirigimos al edificio y entramos en él. Es el puerto de Antarius donde podemos ver unos guardias y unas pantallas con noticias. Seguimos el pasillo hacia el norte... recordamos que allí es donde recogimos al Pasajero Zero. Tras un examen del pasillo vemos un comunicador interplanetario y una papelera en la esquina. Cuando vaciamos la papelera encontramos una valiosa tarjeta de comunicación. La examinamos y la enderezamos pues había sido doblada. Ya está lista para ser usada en la ranura del comunicador. Mejor no probar el resto de cosas que había en la papelera... no tienen buen aspecto.

La identidad del Pasajero Zero se nos desvela por fin. Es el profesor Pranav Metah. Además el canal de noticias nos muestra que Mikhail y Pranav están siendo buscados por las autoridades. Tenemos un problema y es que Mikhail en las fotos que le delatan lleva el mismo uniforme de la nave que llevamos ahora nosotros.

Entramos al baño a final del pasillo y vemos que está ocupado por un vagabundo bastante borracho. El baño tiene una ventanita a gran altura. Parece que es la misma que ya vimos anteriormente desde fuera del edificio. Nos desnudamos y cambiamos la ropa con el vagabundo, que no ofrece resistencia al quitarle su ropa. Dejamos el uniforme y nos ponemos la ropa del vagabundo. Como no queremos que nos pillen en posesión de la tarjeta de comunicación, la tiramos por la ventana.

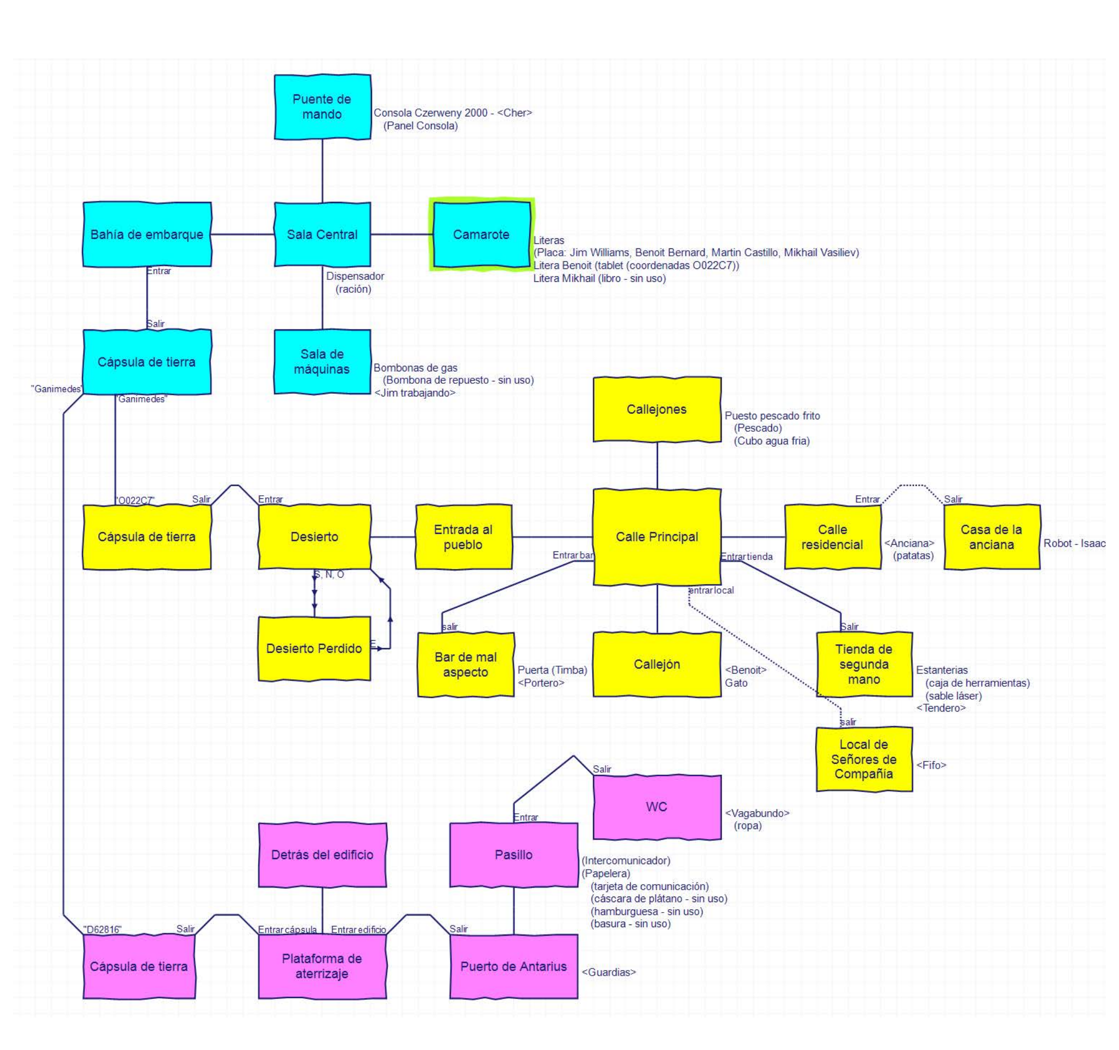
Salimos del baño y volvemos a la parte trasera del edificio, sin miedo a que nos paren los guardias, ya que no tienen nada en nuestra contra que nos delate: ni el traje ni la tarjeta.

Volvemos a iluminar la boca del desagüe con la linterna y vemos que ahí está la tarjeta. La sacamos del desague.

Ya podemos volver a la nave usando la cápsula y...

Fin de la primera parte.

Mapa: Rescate 2019







Año 1920. Doc Monro, conocido aventurero internacional, llega a la isla de Cozumel tras el naufragio de su expedición destinada a explorar los restos de la civilización Maya. Solo y sin recursos, tendrá que utilizar su ingenio para reaprovisionarse y dirigirse a su destino.

Solución completa

Guía escrita por ALBERTO R. CUESTA

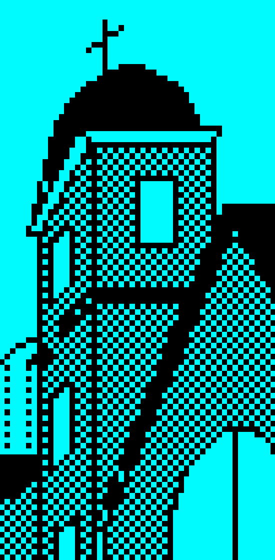
1. En el mar
NADAR <vas a la playa>.

2. En la taberna
<No es necesario irse con la mujer ni pagar por sus servicios ni hablar con ella>
E
COGER BASTÓN
S
HABLA BORRACHO
HABLA TABERNERO
INVITAR BORRACHO
DAR PESO
<te invita a jugar a las cartas>
ACEPTA
JUEGA CARTA
SI <repetir hasta ganar y recibir el anillo de su hermano>.

3. En la iglesia
O
S
E
DAR BASTÓN <No hace falta rezar, ni robar del cepillo>
DAR LIMOSNA <el cura te hace pasar a la sacristía>
COMER PLATO
DAR GRACIAS <el cura te da un sobre para el maestro. No abrirlo>
COGER SOBRE.

4. En la escuela
O
O
N
O
EX PIZARRA
HABLA MAESTRO
SI
DAR SOBRE <apuntar palabas del maestro ‘IX CHELL’. Tambien te entrega un frasco con filtro para el mal de amores>
COGER FRASCO.

5. En el almacén
E
S
O
PAGA BOTELLA
PAGA QUINQUE
ABRE BOTELLA
ABRE DEPOSITO
LLENA DEPOSITO
CIERRA DEPOSITO
CIERRA BOTELLA
DEJAR BOTELLA
PAGA CAJA.



6. En el templo

E
S
SE
DEJA ANILLO
ABRE CAJA
COGE CERILLA
DEJA CAJA
COGE BARRA
SE
S
IX CHELL <acabas de entrar al templo>
ENCIENDE CERILLA
ENCIENDE QUINQUE
APAGA CERILLA
E
ABRE TUMBA <hay que llevar la barra de hierro>
EX TUMBA <ves a IX CHELL>
ABRE FRASCO
BEBE FRASCO <te libras del hechizo temporalmente>
EX TUMBA
COGE ESTATUILLA <debido a un bug, si la dejamos, no podremos volverla a coger>
DEJA FRASCO.

6. En los caminos

O
APAGA QUINQUE
N
N <empiezas a notar el influjo de ix chell>, NORO <en esta aventura, para ir al noroeste, se utiliza 'noro'>
COGE ANILLO
NORO
SO
DEJAR BARRA
SUBIR ARBOL
COGER COLLAR
I <es el collar del olvido total>
BAJAR ÁRBOL
PONER COLLAR <nos pregunta 'cuál' porque hay varios collares en la aventura, aunque unicamente necesitamos este>
OLVIDO TOTAL
FROTAR <olvidas totalmente a la diosa>
SO
S
COGER CASCABEL <solo aparece si ya hemos olvidado a la diosa>.

7. En la taberna

E
HABLA BORRACHO
SI
SI
SI
DAR ANILLO <nos entregan la jaula con el loro>.

8. Con el contrabandista

O
S
O
DAR CASCABEL <nos libramos del mono>
HABLA CONTRABANDISTA
SI
MOSTRAR ESTATUILLA <nos ofrecen 100 pesos>
NO <nos ofrecen 150 pesos>
NO <nos ofrecen 200 pesos>
NO <nos ofrecen 240 pesos>
SI.

9. Con el armador

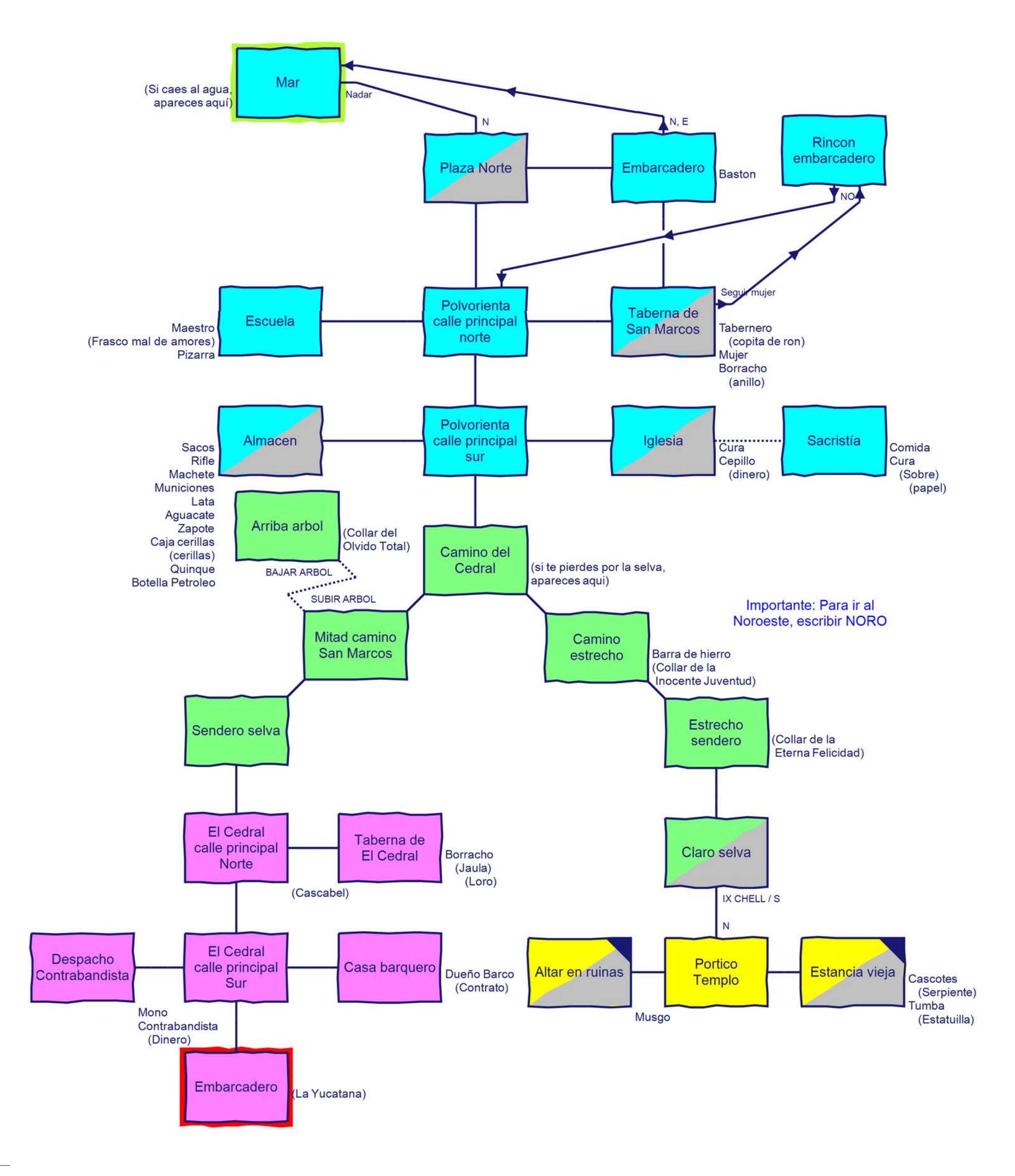
E
E
HABLA HOMBRE
SI
MUESTRA DINERO <haces contrato de la Yucatana>

10. En el embarcadero

O
S
ABRE JAULA
ESPERA
ESPERA
ESPERA
ESPERA <aparece la barca 'la Yucatana'),
MOSTRAR CONTRATO / SUBIR BARCA <cualquiera vale>
FIN.



MAPA DIOSA DE COZUMEL



LA CASA AL OTRO LADO DE LA TORMENTA

Solución completa para resolver el misterio

Guía escrita por ALBERTO R. CUESTA

En la explanada

COGER CUADERNO
LEER CUADERNO <información sobre la zona fantasma y los pálidos>
LEER CUADERNO <información sobre los émpatas>
Z (repetir hasta estrellarte) <A partir de aquí tienes algunos turnos antes de morir>
E
E
E
E
CERRAR PUERTA.

En la casa: buscando objetos

N
EX RETRATO <el retrato del reverendo Burskil>
ABRIR PUERTA
LEVANTAR PESTILLO <no se puede, se necesita algo>
SE
EX DIPLOMA <información del doctorado en teología de Simon Burskil>
EX ALFOMBRA
MOVER ALFOMBRA <encontramos una trampilla cerrada con cadenas>
EX CADENAS <tienen un candado>
NO
O
EX SOFÁ <parece que hay algo debajo, pero está oscuro>
MIRAR BAJO SOFÁ <aparece una lámpara de aceite>
E
E
EX ALACENA <encuentras unas cerillas>
COGE CERILLAS
O

S
SUBIR
EX TRAMPILLA <solamente tiene un gancho, algo le falta>
E
N
EX CAMA
EX BAJO CAMA <aparece un papel arrugado>
COGER PAPEL
LEER PAPEL <información de la obsesión del marido en el sótano>
N
SALTAR BALCÓN
S
EX MESA <encuentras un diario y una aguja de coser>
COGE TODO
EX DIARIO
LEE DIARIO <información sobre los pensamientos violentos de la madre>

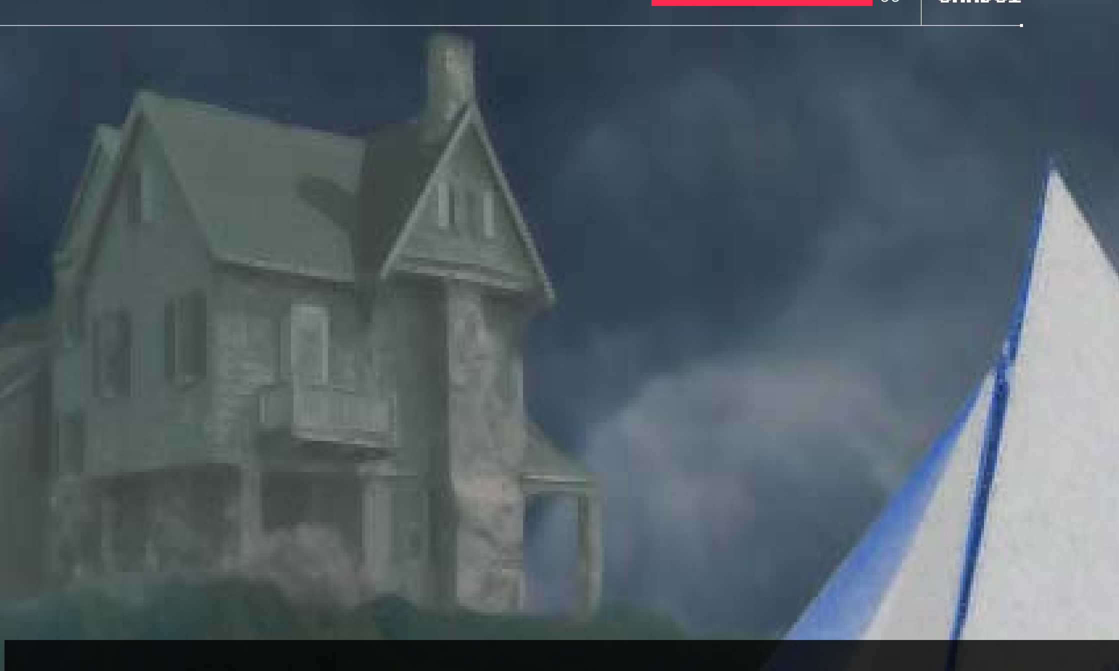


En el lavadero

N
SALTAR BALCÓN
S
BAJAR
N
LEVANTAR PESTILLO
N
COGER TELA <un brazo te agarra>, <A partir de aquí tienes algunos turnos antes de morir>
EX LODO
COGER LODO
LANZAR LODO A OJOS <subes a la superficie y aparece un cadáver>
EX CADÁVER <aparece un mango de un parasol>
COGER TODO <perdiste todo al caerte al lodo>.

En el ático

S
SUBIR
ABRIR TRAMPILLA CON MANGO <aparecen unas escaleras>
ENCENDER LAMPARA <necesitas las cerillas>
SUBIR
E
COGER PALANCA <A partir de aquí tienes algunos turnos antes de morir>
Z <varias veces hasta que el bebé aparezca al lado de las estanterías>
EMPUJAR ESTANTERÍA <le cae



encima al bebé y se quedan apoyadas las estanterías>
SUBIR ESTANTERÍA <hemos subido a la viga>
EX VENTANA <se devela una tela>
COGER TELA <el bebé desaparece>
EX VENTANA
EX TORRE
BAJAR
O
EX BULTO.

En el despacho

BAJAR
E
ROMPER CADENA
BAJAR <hay que llevar una fuente de luz>
EX ESTANTERÍA <ves dos estatuas de gatos siameses negros>
EX ESTATUAS
E
COGER TÓTEM <pista: longitud de dos metros>.

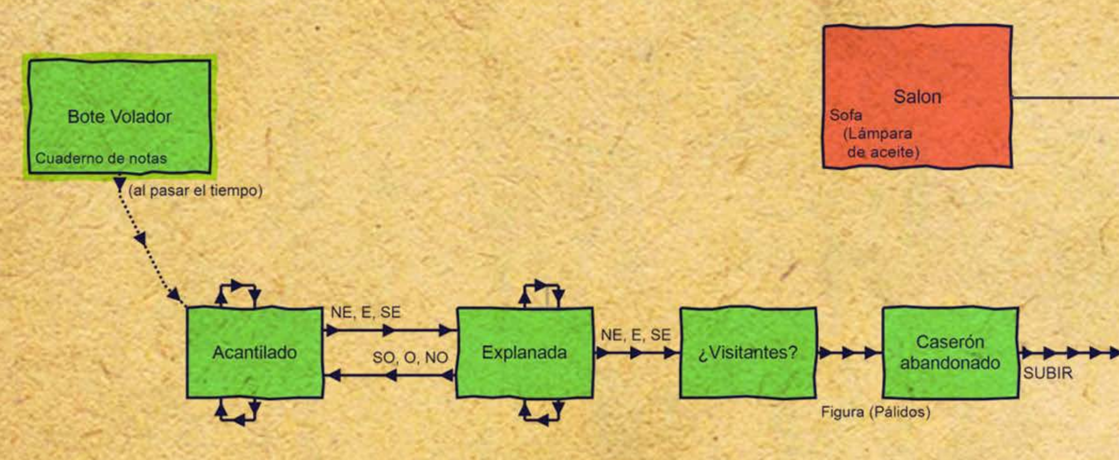
Sobre la viga

O
SUBIR
SUBIR
E
SUBIR
PONER TÓTEM EN VENTANA
N
EX HOGUERA
ENCENDER HOGUERA <no se consigue encender con tan poco fuego>
ENCENDER HOGUERA CON LÁMPARA <ahora sí se enciende>.

Fin

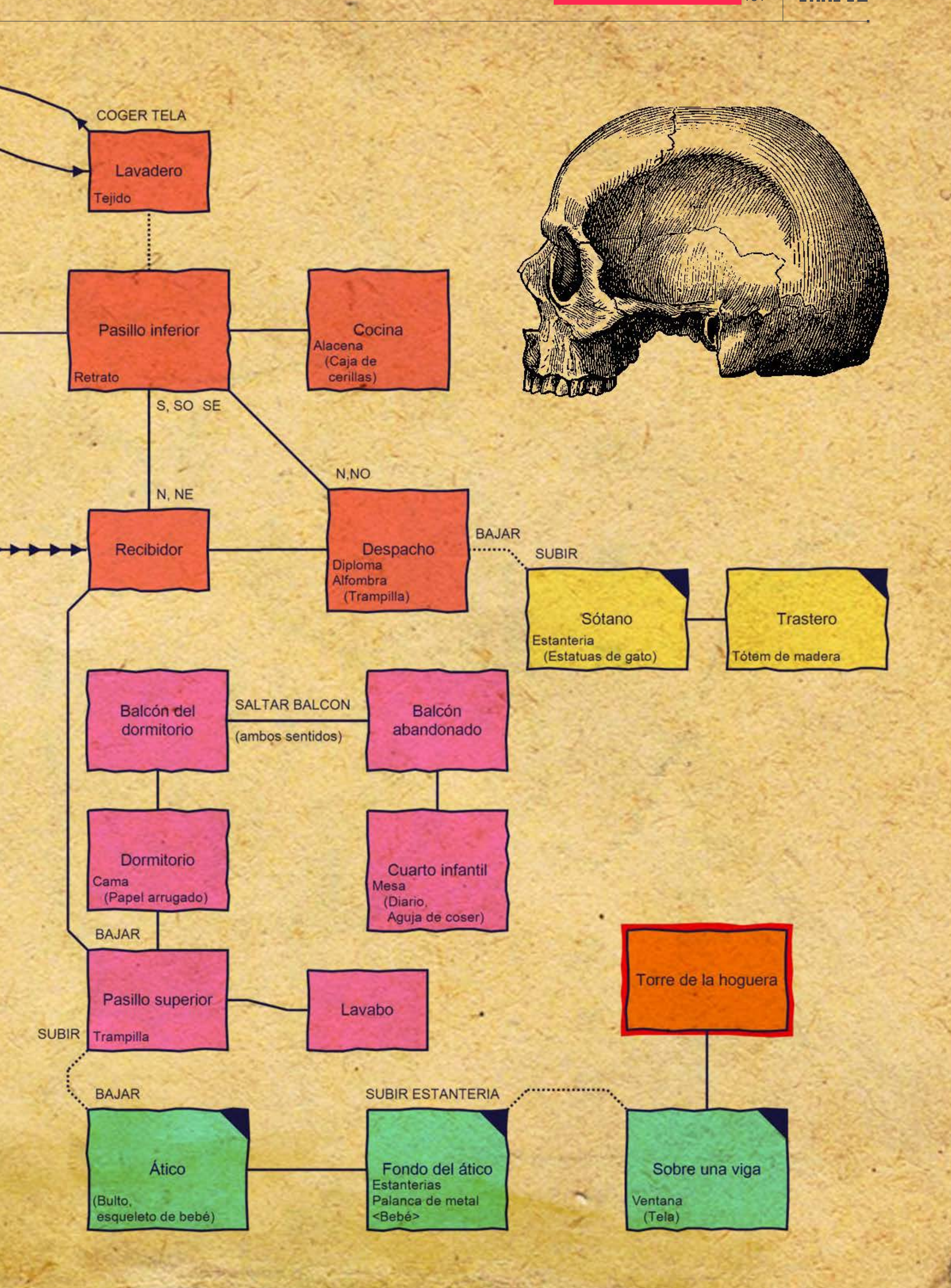


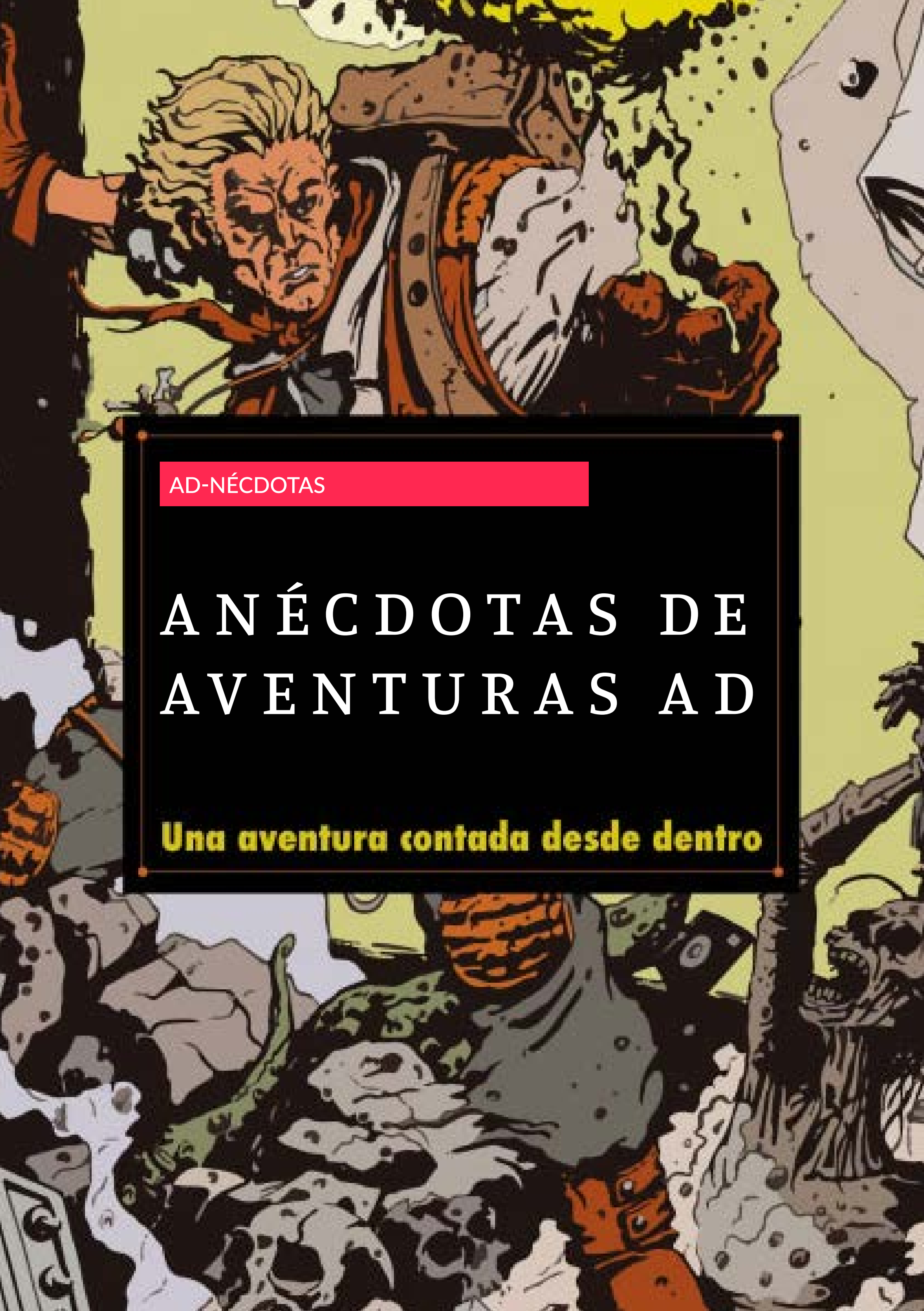
LA CASA al otro lado de la tormenta





Mapa por Alberto R. Cuesta


COGER TELA
Lavadero
Tejido
Pasillo inferior
Retrato
Cocina
Alacena
(Caja de
cerillas)
S, SO SE
N,NO
N, NE
Recibidor
Despacho
Diploma
Alfombra
(Trampilla)
BAJAR
SUBIR
Sótano
Estanteria
(Estatuas de gato)
Trastero
Tótem de madera
Balcón del
dormitorio
SALTAR BALCON
(ambos sentidos)
Balcón
abandonado
Dormitorio
Cama
(Papel arrugado)
Cuarto infantil
Mesa
(Diario,
Aguja de coser)
BAJAR
Pasillo superior
Trampilla
Lavabo
SUBIR
Torre de la hoguera
BAJAR
SUBIR ESTANTERIA
Ático
(Bulto,
esqueleto de bebé)
Fondo del ático
Estanterias
Palanca de metal
<Bebé>
Sobre una viga
Ventana
(Tela)



AD-NÉCDOTAS

ANÉCDOTAS DE AVENTURAS AD

Una aventura contada desde dentro

El 28 de noviembre de 2019 tuvo lugar un magno evento, nada menos que la publicación por parte de la editorial Héroes de Papel de mi libro dedicado a Aventuras AD, el CAAD y la Aventura en general, con el sencillo título de "AD" junto a la coletilla "una aventura contada desde dentro".

El citado opúsculo -aunque no resultó precisamente breve- me llevó cinco años de trabajo recopilando material y realizando múltiples entrevistas, de las que hay un total de dieciséis realizadas en exclusiva para el libro, sin contar citas de otros personajes publicadas originalmente en otros medios. Aquí las detallo:

Entrevistas extensas a miembros del Equipo AD

- Andrés Samudio (director)
- Manolo González (programador)
- Carlos Marqués (grafista de 8 bits)
- Juanma Medina (programador)
- Juan Antonio Darder (grafista de 16 bits)
- Eva Samitier (secretaria y probadora)
- Paco Zarco (ilustrador y grafista de 16 bits)
- Vicente Misas (ilustrador)
- Tim Gilberts (desarrollador y programador)

Entrevistas breves a colaboradores de Aventuras AD

- Fernando Carrión (ilustrador)
- Juan Luis Cervera (programador)
- José Luis Masmano (ilustrador)

Entrevistas breves a otros personajes

- Pablo Ruiz (Dinamic)
- Ciruelo Cabral (autor de la portada del Jabato)
- Ricardo Machuca (ilustrador de Dinamic)
- Antonio Javier García Martínez (autor de **El castillo de Godless**)

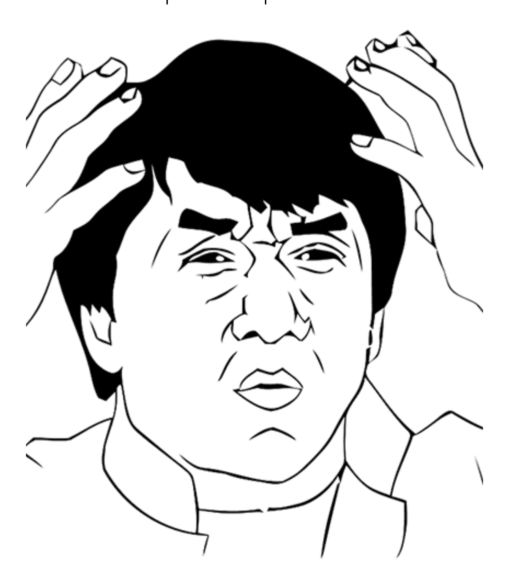
Pero aparte de la extensiva documentación, una sección tenía como función mostrar los auténticos entresijos de una compañía de un modo que difícilmente se puede conseguir por alguien que no hubiese sido parte de ella. Esa sección di en llamarla ***Las mil y una anécdotas, sinécdoques y metoninimias,*** resultando un muy jocoso repaso al día a día que teníamos en Aventuras AD.

Por desgracia, tras concluir el manuscrito, el editor me dijo entre muestras de satisfacción que tanto texto no cabía de ninguna manera en el tamaño que él tenía previsto publicar, y que lo recortara al menos un 30%. Eso me retrotrajo a los tiempos de Aventuras AD donde tenía que lidiar con los floridos textos samudianos y compactarlos de modo que cupieran en la paupérrima memoria disponible de un ZX Spectrum, manteniéndolos inteligibles... cosa harto complicada, puedo asegurar.

En fin, secciones enteras fueron resumidas y otras incluso directamente retiradas. De esas últimas he rescatado esta. Se trata de una anécdota que no apareció en el libro, y que tenéis ahora aquí en este CAAD para vuestro disfrute y solaz. Aviso de que tengo otra más, pero eso ya será para un próximo CAAD. De momento, disfrutad con...

La empresa joven no tan joven.

En 1989 se convocó por parte del gobierno autonómico valenciano un concurso para premiar a las empresas de reciente creación con una presencia importante de jóvenes entre sus miembros. Precisamente el año anterior Dinamic había obtenido un galardón similar organizado en Madrid, y propuse a la más alta esfera aadiana que nos presentásemos.



La empresa joven no tan joven.

ESTE MEME DE JACKIE CHAN REPRESENTA CON GRAN EXACTITUD MI EXPRESIÓN ANTE LAS PALABRAS DEL BURÓCRATA DE CEÑO FRUNCIDO.

Andrés consideró que no era mala idea y dio su aprobación al proyecto, tras lo que me informé de los requisitos, recopilé la información necesaria, y me dirigí al edificio gubernativo correspondiente acompañado de la intrépida Eva, por si aparecía algún problema administrativo imprevisto, aunque probablemente Andrés la mandó conmigo para vigilarme y que no hiciese ninguna barrabasada.

Por desgracia, la presentación de la instancia fue todo lo que pudimos avanzar del proceso. Resultó sorprendente lo detallistas, o quizá mejor dicho, lo quisquillosos que fueron al estudiar nuestra solicitud.

Burócrata de ceño fruncido: Uy, esto no puede ser. La sociedad está participada por gente de Madrid.

Yo: Sí, pero la sociedad está constituida en Valencia.

Burócrata de ceño fruncido: (Ignorando mi comentario) Y el presidente del consejo es madrileño y el consejero delegado es colombiano.

Yo: Sí, pero la actividad se lleva a cabo en Valencia.

Burócrata de ceño fruncido: (Ignorando nuevamente mi respuesta) Y el colombiano este tiene más de 40 años.

Yo: Entre la gente de la empresa hay hasta emancipados que no llegan a los 18 años...

Burócrata de ceño fruncido: No, no puede ser.

Yo: ¿Cómo dice?

Burócrata de ceño fruncido: Que no se admite, no insista.

Yo: ...

A esto siguió un turno de ruegos y reclamaciones que acabaron en nada, aunque añadieron otro motivo para el rechazo: por tener capital de fuera de la comunidad. Así, del mismo modo acabó nuestra andanza burocrática: en nada. Resulta que no éramos tan jóvenes ni tan valencianos y ni siquiera nos habíamos dado cuenta. Menos mal que Juanma aún no había venido desde Cádiz...

"Eso me retrotrajo a los tiempos de Aventuras AD donde tenía que lidiar con los floridos textos samudianos y compactarlos de modo que cupieran en la paupérrima memoria disponible de un ZX Spectrum".



LA ILUSTRACIÓN DE PORTADA ES DE ALFONSO AZPIRI, CREADA PARA LA VERSIÓN ORIGINAL DE LA DIOSA DE COZUMEL.

CAAD 51 v1.3 | Junio 2020
Año XXXII
Tercera Edad
Fanzine aventurero de aparición aleatoria

Director:
Juan J. Muñoz Falcó
@Juanjoide
Maquetador:
Carlos Cabezuelo
@cabezuelostudio
Colaboradores:
Alberto R. Cuesta
Fran Kapilla
Ricardo Oyón
Manuel Serrano Díaz
Stefan Vogt
Alt
Marcos64
[AZ]
Paco Zarco
S★T★A★R
Contacto:
CAAD-Apartado 319
46080 Valencia

ILUSTRACIÓN DE AGUERRIDO JOVEN Y RUGIENTE CRIATURA POR PACO ZARCO, A QUIEN NUNCA SE LE PODRÁ AGRADECER LO SUFICIENTE TODO LO DIBUJADO.

Y en el próximo CAAD

Con algo de suerte, podremos contar entre otras cosillas con lo siguiente:

- Siguiendo la línea iniciada con **Caren and the Tangled Tentacles**, se analizará otra aventura point & click (o apuntar y pulsar, oiga) para un ordenador de 8 bits, concretamente **Blake's 7** (o Los 7 de Blake), para un sistema retro de poca difusión: ***Oric.***

- Y Chema, su autor, nos detallará el proceso de creación del juego.

- Chris Ainsley nos contará los entresijos de su sistema de autoría ***Adventuron***.

- Conoceremos los extraños orígenes del género conversacional en Japón, y cómo evolucionó a otros tipos de juegos.

- NatyPC detallará cómo se gestó ***MSX2DAAD***, su intérprete para MSX2, indicando sus capacidades y futuros desarrollos.

- Otra AD-nécdota será publicada, que me tiene a mí, el sufrido director de esta publicacioncilla, de triste y arrastrado (nunca mejor dicho) protagonista.

- FX X nos dará detalles acerca de su sistema de extracción de bases de datos de ***GAC*** de Spectrum y su conversión a MSX.

- Fran Kapilla nos narrará la solución a su aventura **Una bruma en Stratford**.

- Como primera colaboración con ***The Classic Adventurer***, empezaremos con un informe redactado por Mark Hardisty sobre ***Brian Howarth***, el autor de las **Mysterious Adventures.**

- Se publicará una lista con todas las aventuras comentadas a lo largo de la historia del CAAD, nada menos que 110, para que podáis bucear en añejos contenidos.

Nota avergonzante: Aviso que no hay garantías al 100% de que todo esto aparezca. Está hablado, comentado o prometido, pero poco de ello está ya listo para impresión en el momento de escribir estas líneas.



UNA BRUMA EN STRATFORD



BLAKE'S 7

EL MOSQUETERO DE LA REINA

CAPÍTULO I: EL MENSAJERO

"Creo que es la aventura más larga hecha para Spectrum"

Urbatain (tester)

8,75 €

sequentia

*Armas y vestuario no incluído con el juego.





*PRECIO DE 8,00 € CON EL PACK

*+GASTOS DE ENVÍO (COMBINADOS)

www.sequentiasoft.wordpress.com